www.gameblog.com.br

PlayStation

Dicas & Truques para

PROMOÇÃO DO OUTRO MUNDO Seja criativo e concorra a um PS2 e 10 controles

ISSN 1516-6260

Nº 95 • Ano 8 • Brasil R$ 6,90
Europa € 2,90 • Dezembro 2006

Teste Completo na Redação

PlayStation 3

Entramos na gigantesca fila do lançamento e trouxemos o nosso. Confira agora:

- As funções do console
- Análises dos jogos
- Funcionalidades da rede online
- Nossa aventura para comprar o PS3
- O futuro já: primeiros demos analisados

1543 DICAS & TRUQUES

EDITORA EUROPA — REVISTA COM GARANTIA DE QUALIDADE

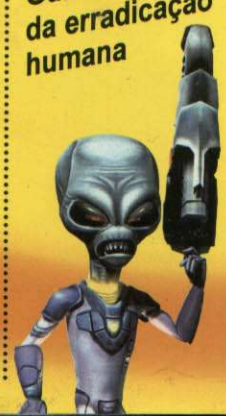
4 Detonados

DBZ TEIKACHI 2
Habilite todos os personagens e descubra as fusões secretas

DESTROY ALL HUMANS 2
Guia completo da erradicação humana

SPLINTER CELL 4
Detonado do novo Double Agent

SOCOM 4
Campanha solo passo a passo



Reviews PS2 e PSP

- Call of Duty 3
- Família Soprano
- Guitar Hero 2
- Killzone: Liberation
- NFS Carbon
- Bionicle Heroes
- GTA Vice City

GRÁTIS

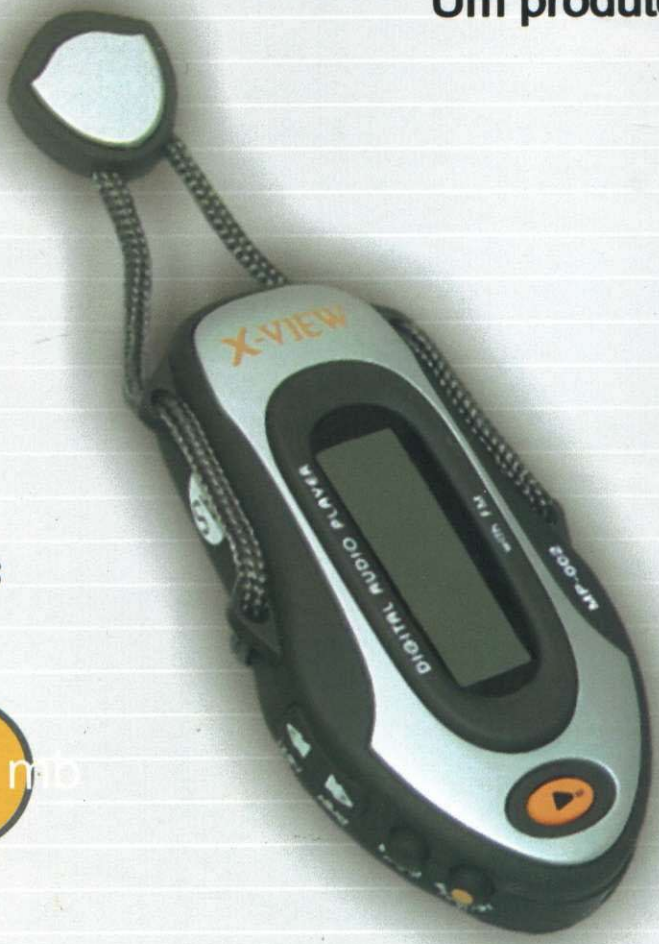
PÔSTER DUPLO
- TONY HAWK 8 DETONADO
- CALENDÁRIO 2007

X-VIEW SPORT

MP3 X-View SPORT
Um produto, cinco funções !

PLAYER MP3

5 X 1



INCLUI

- MP3 Player
- Fone de Ouvido
- Pilha AAA
- Cabo USB
- Software
- Manual em Português

FUNÇÕES

- MP3 Grava e Reproduz
- WMA Grava e Reproduz
- Rádio FM Reproduz
- Gravador de Voz
- Armazena Dados

1 gb 512 mb

MPEG

WMA

MP3

DADOS

FM

USB

Modelos e Cores

Compre agora, nas melhores lojas.

PlayStation

Dezembro/2006

Diretores
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz

Diretor Operacional: Abilio Cunha
Diretor Executivo: Luiz Siqueira

Diretor Editorial e jornalista responsável:
Roberto Araújo - MTb.10.766 – **e-mail:** araujo@europanet.com.br
Diretor Adjunto: Mário Fittipaldi

Editor: Eduardo Trivella
Redação: Felipe Azevedo, Gustavo Petró, Leandro Rodrigues e Nelson Alves Jr.

Chefe de Arte: Welby Dantas
Edição de Arte e Projeto Gráfico: Caio Martinelli e Erick Melo
Revisão de Texto: Mariana Russo
Colaboraram nesta edição: Aida Lima, Amer Houmaichi, Bruno Ramalho, Daniel Facciolla, Flávia Gazzi, Humberto Martinez, José Júnior, Julio Wecchi, Makotron, Matheus Bourg

Internet:
Webmaster: Cássio Narciso
Webdevelopment: Rodrigo Mourão

Propaganda: Letícia Nunes

Publicidade São Paulo
E-mail: publicidade@europanet.com.br
Gerentes Comerciais
Rodrigo Cunha (0xx11) 3038-5097
Mauricio Dias (0xx11) 3038-5093
Executivos de Negócios: Ana Carolina Corrêa, Angela Taddeo, Alessandro Donadio, Claudia Alves, Elisangela Xavier, Flavia Pinheiro, Nickolas Suzuki, Raphael Gherardi, Rodrigo Sacomani e Carla Lanez.
Criação Publicitária: Rodrigo Barros (0xx11) 3038-5103
Tráfego: Marcos Roberto (0xx1) 3038-5211

Publicidade - Outros Estados
Rio de Janeiro: (0xx21) 2221-0088 – Triunvirato Comunicação
Brasília: (0xx61) 3326-0205 – New Business
Paraná: (0xx41) 3023-8238 – GRP Mídia
Rio Grande do Sul: (0xx51) 3232-3176 – Semente Associados
Santa Catarina: (0xx48) 3223-3968 – MC Representações
Publicidade - EUA e Canadá:
00xx 1 (650) 306-0880, Fax: 00xx 1 (650) 306-0890 – Global Media

Circulação e Promoção
Gerente de produto: João Alexandre
Ézio S. Vicente, Marcelo Diniz, João Zanata, Natália Azeredo

Desenvolvimento de Pessoal:
Tânia Marilia Ribeiro Roriz

Atendimento ao Assinante e venda de edições anteriores:
Coordenadora: Fabiana Lopes
Atendentes: Carla Dantas, Elisangela Tokashiki, Juliana Ribeiro, Paula Hanne, Tamar Biffi e Fernanda Fernandes
Rua M.M.D.C. nº 121 - São Paulo, SP - CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (0xx11) 3038-5050
Telefone outros estados: 0800-557667
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

Administração
Gerente: Cecília Tomazelli
Renata Kurosaki, Luiz Eduardo Soares, Ronaldo Mendes, Gustavo Barbosa, Daniel Ribeiro, Carlos Eli, Ismael Neto, Denis Pinheiro

A Revista Dicas & Truques para PlayStation* é uma publicação da Editora Europa Ltda.
(ISSN 0104-8732). A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
Fernando Chignalia Distribuidora S. A. - Rua Teodoro da Silva, 907 CEP 20563-900 - Grajaú - RJ

Impressão: Prol Editora Gráfica

IVC- Instituto Verificador de Circulação

ANER www.aner.org.br
Somos Filiados à ANER Associação Nacional dos Editores de Revistas

*** PLAYSTATION** é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment Inc.

NOVA GERAÇÃO JÁ

Chegou o momento que todos esperavam: o PlayStation 3 finalmente foi lançado. Mantendo a tradição da revista em sempre buscar o melhor para nossos leitores, viajamos até os Estados Unidos e entramos na briga de foice para conseguir um PS3 logo na noite de estréia: o console começou a ser vendido à zero hora do dia 19 de novembro de 2006. Luiz Siqueira e Rodrigo Cunha foram nossos soldados de elite nessa missão quase suicida. A intrépida dupla passou o maior aperto do mundo na fila de uma loja que iniciou suas vendas à meia-noite do histórico dia. Detalhe: os dois chegaram à fila aproximadamente 40 horas antes do lançamento.

Foi uma verdadeira batalha contra o frio, fome e uma vontade quase incontrolável de ir ao banheiro, mas, no fim, saímos vitoriosos. E agora podemos bater no peito com orgulho: somos a primeira revista de games brasileira a ter um PlayStation 3 na redação. Luizão cumpriu com honras de guerra sua perigosa tarefa e conseguiu trazer na bagagem dois PS3 novinhos em folha. Medalha para ele!

Medalha para você também, que a partir de agora é condecorado com o teste definitivo da nova máquina da Sony. Demos uma geral completa no PS3 e contamos tudo o que ele faz, além de analisar os primeiros jogos do lançamento e também aqueles que nem saíram ainda, como as demos de *Motorstorm* e do espetacular *Formula 1 Championship Edition*. Para provar que não somos egoístas, convidamos outros jornalistas do segmento de games para vir à redação testar nosso aparelho e opinar sobre o console.

E como temos consciência de que o novo aparelho ainda vai demorar para adquirir adeptos no Brasil, continuamos prestando serviço a quem tem o "bom e velho" PlayStation 2. Extrapolamos novamente e temos quatro detonados na revista, além do pôster grátis com calendário 2007 e o quinto detonado do mês: *Tony Hawk's Project 8*.

Eduardo Trivella
trivella@europanet.com.br

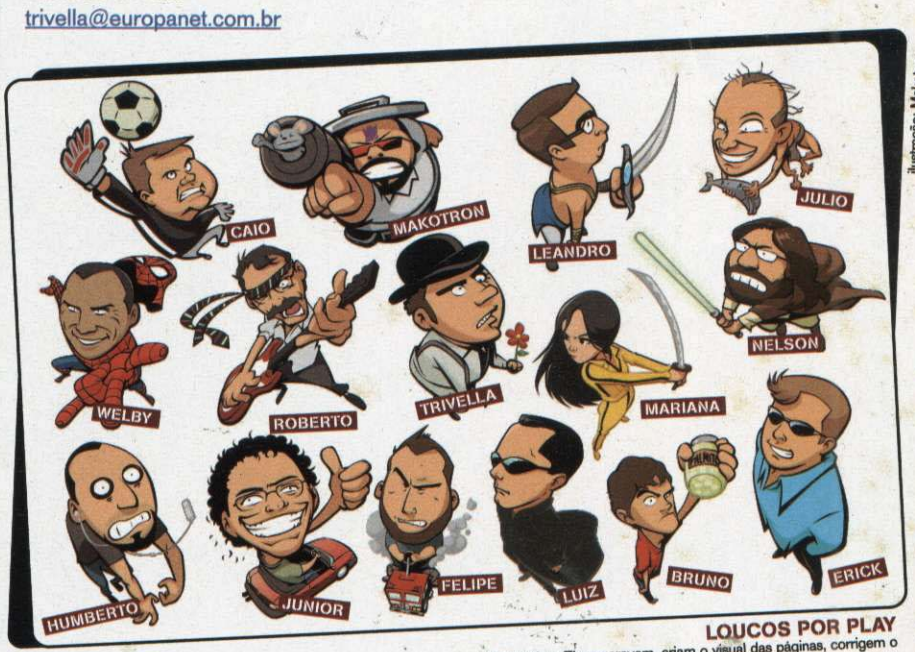


ilustração: Makotron

LOUCOS POR PLAY

Esta é a galera que cria a sua revista **Dicas & Truques para PlayStation**. Eles escrevem, criam o visual das páginas, corrigem o português dos textos e até jogam PlayStation, e muito! Tudo para que você tenha a melhor revista de games do Brasil.

Se for o caso, reclame. Nosso objetivo é a Excelência!

EDITORA EUROPA
CORRESPONDÊNCIA – Rua M.M.D.C., 121
CEP 05510-900 – São Paulo – SP
Fax: (0xx11) 3819-0538

Atendimento (0xx11) 3038-5050 (São Paulo), 0800-557667 (Outras localidades) – Fax (0xx11) 3097-8583
Das 8h às 20h; sábados das 9h às 15h
e-mail: atendimento@europanet.com.br

Redação
Fone (0xx11) 3038-5086
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: playstation@europanet.com.br

Publicidade
Fone (0xx11) 3038-5098
Fax (0xx11) 3819-0538
e-mail: publicidade@europanet.com.br

Para entrar em contato com a Editora Europa
Fones: (11) 3038-5050
São Paulo – SP
ou 0800 557667
Ligação gratuita – Outras localidades
Visite nosso site:
www.europanet.com.br

M.D GAMES
AQUI O CAMPEÃO DO MUNDO É VOCÊ !!!
Souza
Jogador do
São Paulo F.C.
3361-8844
3361-4957
3338-1801
TELEVENDAS: 3331-7286
ENTREGAMOS GRATUITAMENTE EM TODA A GRANDE SÃO PAULO
FALE COM NOSSOS ATENDENTES
PREÇOS ESPECIAIS PARA LOGISTA CONFIRA
GAMES
ACTION

AMES

(SUPER LANÇAMENTO)

X-BOX 360 C/ 3 JOGOS
R$ 1.899,00

CONFIRA AGORA
10 MOTIVOS PARA VOCÊ COMPRAR SEU PS2!!!

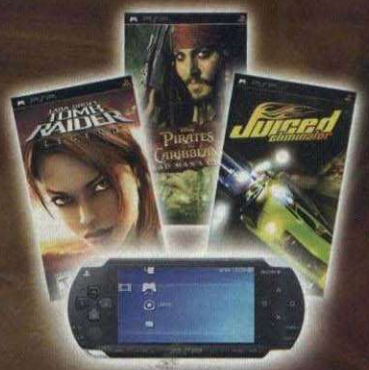
1º APARELHO NOVO
2º RODA TUDO DIRETO!!!
3º GARANTIA DE 1 ANO TOTAL DO APARELHO
4º CONTROLE ORIGINAL
5º + I CONTROLE ORIGIANAL
6º MEMORY CARD ORIGINAL
7º BASE VERTICAL
8º MOCHILA
9º CONTROLE DVD ORIGINAL
10º OS 10 MELHORESJOGOS PARA O SEU PS2

PROMOÇÃO ESPECIAL

X-BOX C/ 3 JOGOS
R$ 879,00

Memory card
R$ 39,90
CONFIRA!!!

SEU PLAY SLIM A APARTIR DE R$ 520,00 CONFIRA!!!



PSP + DOWNGRADE
R$ 849,00

SEU PS2 COM HD
R$ 339,00

HD DE 40 GB
R$ 179,00

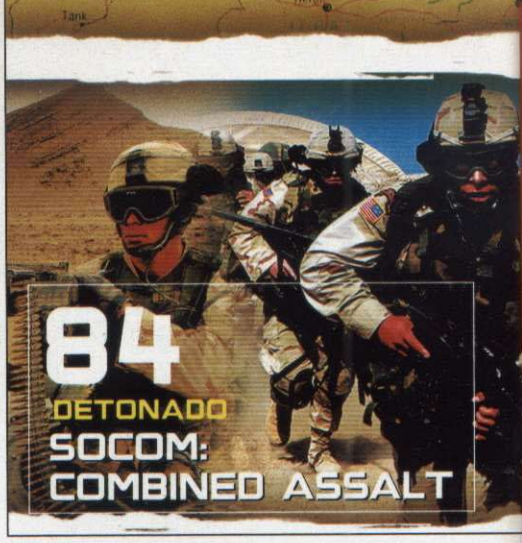
HD DE 80 GB
R$ 209,00

MEMORY STICK
PSP 1 GB
R$199,00

(INSTALAÇÃO GRATIS)

Produzido por OPUS Fotografia f: (11)5506-9979

66
DETONADO
SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



84
DETONADO
SOCOM: COMBINED ASSALT

CAPA

22 Com a Mão no PlayStation 3
24 A Saga pelo PlayStation 3
26 Entradas e Saídas
28 O Controle Sixaxis
29 Menu Funcional
32 PlayStation Store
34 Review: Resistance Fall of Man
36 Review: Call of Duty 3
38 Review: Ridge Racer 7
40 Análise das Demos

GERAL

10 Fala, Galera!
11 Chora, Galera!
102 Compras
62 Garota PlayStation
112 Hora do Reset
61 Pôster: Formula 1 Championship Edition
08 Promoção
50 Review que Ninguém Viu Haven: Call of the King
100 Superteste
110 Trash Zone

PREVIEWS (PS3)

16 Medal of Honor: Airbone
17 Rainbow Six Vegas
20 The Bigs

PREVIEWS (PS2)

16 Medal of Honor: Airbone
18 The Shield
18 Heatseeker
20 The Bigs

PREVIEWS (PSP)

17 Rainbow Six Vegas
18 Heatseeker
20 The Bigs
20 Dungeons & Dragons Tactics
20 Bliss Island

ESPECIAL

54 Need for Speed: Carbon
56 Guitar Hero 2

REVIEWS (PS2)

45 ATV Off Road Fury 4
46 Bionicle Heroes
43 Call of Duty 3
49 DDR Supernova
42 Grand Theft Auto: Vice City Stories
49 Legend of Spyro: New Beginning, The
48 Marvel Ultimate Alliance
44 Sims 2: Pets, The
44 Sopranos: Road to Respect, The
49 Tokobot Plus

REVIEWS (PSP)

48 Killzone: Liberation
46 Lumines 2
47 Medal of Honor Heroes

DETONADOS & CIA

74 Destroy All Humans 2
92 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
84 Socom:Combined Assault
66 Splinter Cell: Double Agent

DICAS (PSI)

106 Crow: City of Angels

DICAS (PS2)

106 Guitar Hero 2
106 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
106 MotoGP 3
107 Nascar 07
107 NCAA Football 06
107 Okami
107 Reservoir Dogs
107 Simpsons: Hit & Run, The
107 Spy Hunter

DICAS (PSP)

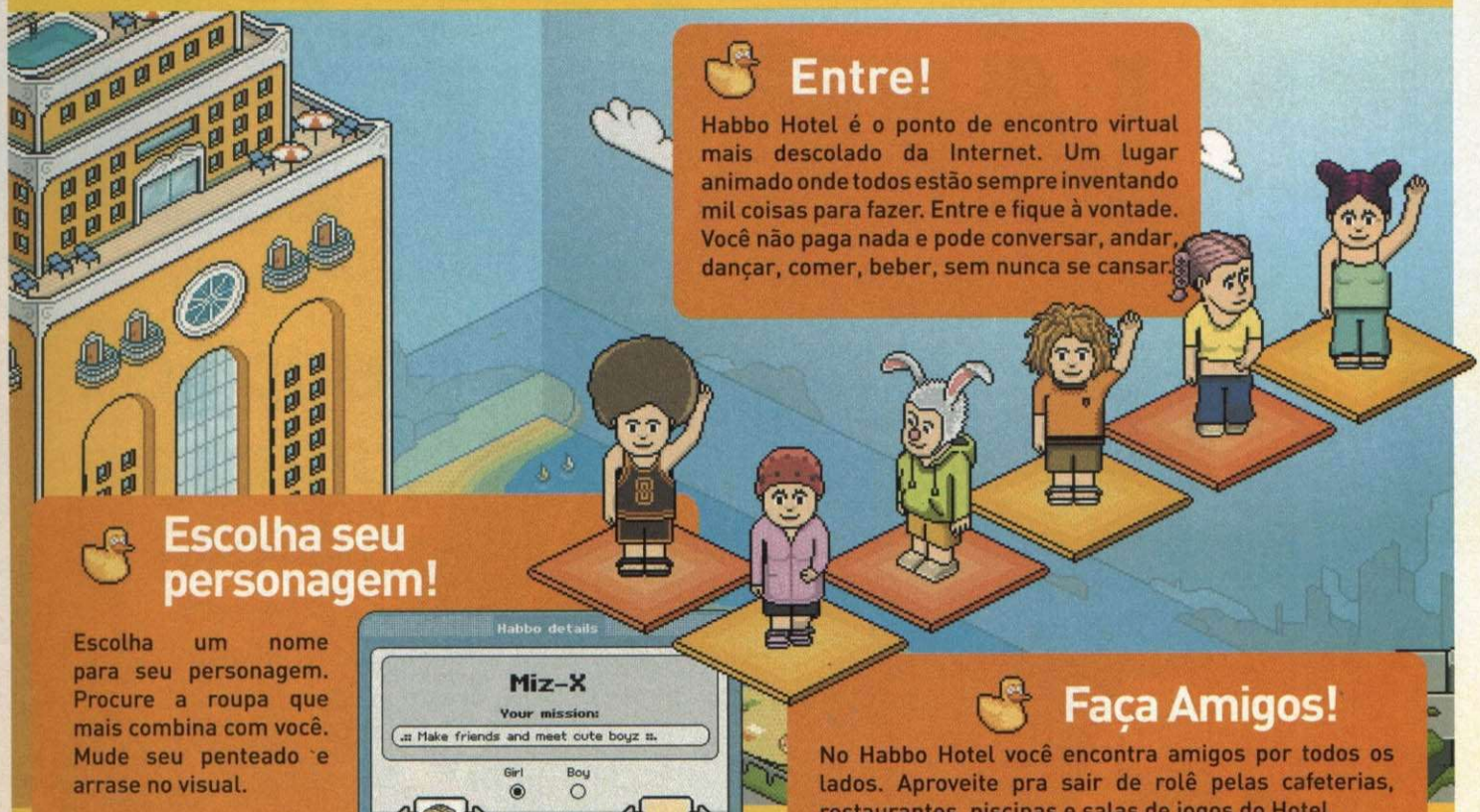
106 DJ Max Portable
106 Lego Star Wars II: The Original Trilogy
107 Wipout Pure

TRAPAÇAS

104 007: Everything or Nothing
104 Crash Nitro Kart
104 Hitman: Contracts
105 King of Fighters 2006, The
104 Lego Star Wars 2: The Original Trilogy
104 Max Payne 2: The Fall of Max Payne
105 Pitfall: The Lost Expedition
105 Samurai Warriors 2

22
CAPA
COM A MÃO NO PLAYSTATION 3

HABBO HOTEL

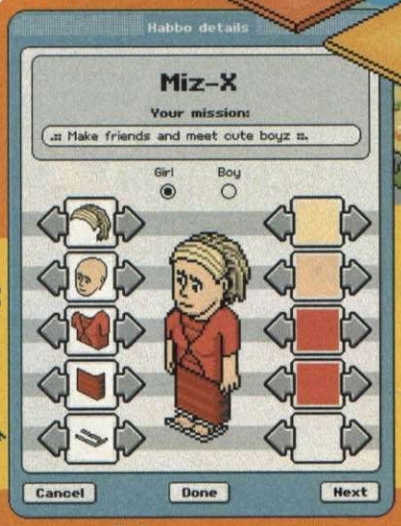


Entre!

Habbo Hotel é o ponto de encontro virtual mais descolado da Internet. Um lugar animado onde todos estão sempre inventando mil coisas para fazer. Entre e fique à vontade. Você não paga nada e pode conversar, andar, dançar, comer, beber, sem nunca se cansar.

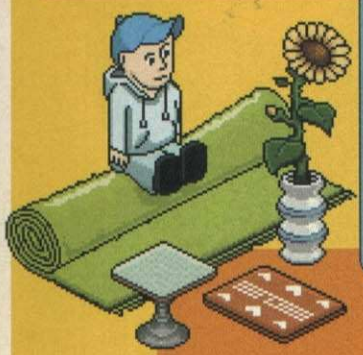
Escolha seu personagem!

Escolha um nome para seu personagem. Procure a roupa que mais combina com você. Mude seu penteado e arrase no visual.



Faça Amigos!

No Habbo Hotel você encontra amigos por todos os lados. Aproveite pra sair de rolê pelas cafeterias, restaurantes, piscinas e salas de jogos do Hotel.



Monte seu quarto

Mova sofás pesados e mesas de jantar com um clique do seu mouse. Crie quantos quartos quiser. Você pode decorar do seu jeito, e ainda fazer festas para os amigos.

Conversas, competições, jogos, seu quarto e ótimos amigos.

TUDO ISSO NO HABBO HOTEL!

PROMOÇÃO PLAYSTATION

Crie seu personagem Habbo até o dia 31.10.06 e ganhe móveis para colocar em seu Quarto no Hotel.
Acesse www.habbo.com.br/playstation responda a pergunta: Qual matéria da edição de outubro você mais gostou?
Promoção exclusiva para leitores Playstation que efetuarem seu registro no Habbo Hotel em português até as 23h59 do dia 31/10/06. Válido apenas para um Habbo por pessoa.

HABBO®
habbo.com.br

PROMOÇÃO REDAÇÃO DO OUTRO MUNDO

1º lugar: um PS2 e um controle Neo para PS2
2º ao 10º lugar: um controle Neo para PS2

Faça um desenho criativo que mostre integrantes da **Dicas & Truques para PlayStation** vestidos no estilo alienígena de *Destroy All Humans 2* (veja as fotos do game no detonado da página 74) em uma cena de destruição e caos. O desenho mais divertido será o grande vencedor. Não há limite de idade para participar da promoção.

LEIA O REGULAMENTO

1. Os cupons devem ser enviados para a Editora Europa somente por carta. Escreva por fora do envelope:
Promoção Redação do Outro Mundo – D&T para PlayStation
Rua M.M.D.C., 121 - Butantã - São Paulo/SP - CEP: 05510-900
2. O prazo para o envio dos cupons é dia 5 de janeiro de 2007 (vale a data de postagem marcada no carimbo dos Correios).
3. O cupom devem ser preenchido corretamente com os dados pessoais do participante e enviado junto com um desenho criativo que mostre integrantes da redação da **Dicas & Truques para PlayStation** vestidos como alienígenas em uma cena engraçada de destruição e caos.
4. Cada cupom deve conter um desenho. Você pode enviar vários cupons e desenhos no mesmo envelope.
5. Não podem participar funcionários ou parentes de funcionários da Editora Europa.
6. Uma comissão formada por membros da Editora Europa analisará os trabalhos que chegarem à redação dentro do prazo estipulado, tendo como critério de classificação a criatividade. A decisão desta comissão terá caráter irrevogável e irrecorrível. **Não é sorteio.**
7. Todos os participantes autorizam desde já o uso de seus nomes e imagens, bem como cedem os direitos autorais dos desenhos à Editora Europa, sem qualquer ônus adicional.
8. Os cupons e desenhos que chegarem à redação da **Dicas & Truques para PlayStation** não serão devolvidos aos participantes.
9. O resultado desta promoção será divulgado na revista **Dicas & Truques para PlayStation 97**, que estará nas bancas no dia 5 de fevereiro de 2007. Os vencedores deverão entrar em contato com a redação da revista **Dicas & Truques para PlayStation** até 30 de abril de 2007 para garantir o prêmio, caso contrário, perderão o direito a ele.
10. O prêmio para o primeiro colocado é um console PlayStation 2 com um controle original mais um controle Neo para PS2. Já para o segundo ao décimo colocados, o prêmio é um controle Neo para PS2. Todos os prêmios serão entregues aos vencedores até o segundo semestre de 2007.
11. Não é obrigatório comprar a revista **Dicas & Truques para PlayStation** para participar da promoção. Se desejarem, os participantes podem tirar fotocópias (xerox) do cupom ou escrever os dados solicitados em um papel à parte.
12. O envio do cupom à Editora Europa implica na concordância com os termos do regulamento.
Promoção de acordo com a LEI nº 5.768/71
DECRETO nº 70.951/72, Art. 30.

Promoção Redação do Outro Mundo
Revista Dicas & Truques para PlayStation

Envie este cupom até 5 de janeiro de 2007, junto com um desenho mostrando os integrantes da redação da Dicas & Truques para PlayStation vestidos no estilo alienígena de *Destroy All Humans 2* em uma cena divertida de destruição e caos.

Nome: _____ Idade: ____
Endereço: _____
_____ Cidade: _____ Estado: ____
CEP: _____ Fone: ( ) _____
E-mail: _____ **Jogo Preferido:** _____

PROMOÇÃO ANTERIOR

O resultado da Superpromoção PlayStation 3, das edições 93 e 94, será publicado somente na próxima edição, a de número 96. Isto porque a data de limite para enviar os cupons foi prorrogada para o dia 5 de dezembro de 2006 (30 dias depois). Além disso, há mais 10 prêmios para as melhores frases. Aguarde a próxima edição para saber quem é o felizardo que ganhará o primeiro PS3 da **D&T para PlayStation.**

Assim como você, temos facilidade com o videogame.

Aproveite nossas ofertas em jogos e consoles. Acesse www.submarino.com.br.

XBox 360 - Microsoft

- Gráficos mais realistas
- Controle sem fio
- Nova geração de jogos

R$ 2.399,00 à vista

10x R$ **239,90**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

PSP PlayStation Portátil - Sony

- Roda filmes e toca MP3
- Visor de LCD de 4,3"
- Grande variedade de jogos

R$ 899,90 à vista

12x R$ **74,99**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

Nintendo DS Lite Branco

- Ainda mais portátil
- Melhor resolução
- Melhor jogabilidade

R$ 695,90 à vista

10x R$ **69,59**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

PlayStation 2 Slim - Sony

- Super slim
- Roda DVDs (região 1)
- A maior variedade de jogos

R$ 659,00 à vista

12x R$ **54,92**

sem juros no cartão ou em até 24x com juros pelo telefone*

COMPRE PELO TELEFONE

São Paulo: (11) 2199 8888 — Outras Localidades: 0300 789 4000**

Pode imaginar. Aqui tem.

Ofertas válidas de 01/10/2006 a 31/10/2006 ou para as 10 primeiras peças de cada produto (o que ocorrer primeiro), sujeitas à disponibilidade de estoque sem aviso prévio e às condições e formas de pagamento vigentes no Submarino na data da compra. Preços anunciados não incluem o serviço de entrega. *Financiamento em até 24X com taxa de 1,89% ao mês, válido nas compras com parcela mínima de R$ 20,00, somente pelo telefone. Parcelas incluem TAC e IOF. Sujeito à análise de crédito. **Taxas: imposto por minuto + R$ 0,04 (tel. fixos) ou R$ 0,45 (tel. móveis).

FALA, GALERA!

Desabafe, critique, elogie, xingue, pergunte... mas faça alguma coisa! A seção de cartas da Dicas & Truques para PlayStation é o seu canal de comunicação com a redação. Escreva para nós e torça para ver sua carta publicada

■ **APERTA DE LÁ, ESPREME DE CÁ** A gente até que tentou, mas não teve jeito de colocar essa imagem na capa

CÁ E LÁ

P Gostaria de saber se lá fora, na Europa, Estados Unidos e Japão, existem pessoas que compram jogos piratas também ou se isso acontece somente aqui no Brasil.
Paulo Eduardo Santos
São Paulo - SP

R *A pirataria está presente em todo o mundo, Paulo. Em países desenvolvidos e com um mercado de games oficial, como é o caso de EUA, Japão e de muitos países da Europa, a parcela de games piratas é pequena em relação aos produtos originais, mas eles também existem e, lógico, encontram compradores. No Brasil, a pirataria representa 94% dos jogos eletrônicos vendidos no País, segundo pesquisa recente da Abragames (Associação Brasileira das Indústrias de Desenvolvimento de Jogos no Brasil). O número assusta, mas isso não quer dizer que a situação é irreversível. Pegue como exemplo o México: lá, a situação era parecida com o panorama brasileiro, senão pior. Hoje, os mexicanos contam com um mercado oficial de games com as principais empresas representadas no país.*

■ Quem sabe um dia esse barco afunda...

COMPROU MAS NÃO COMPROVOU

P Vocês não sabem a loucura que foi aqui no Japão a busca por um PlayStation 3! Bando de japa querendo um, mas todos os estoques já haviam acabado... filas gigantes nas lojas de games... e depois de horas na fila, posso dizer que sou um brasileiro que muita gente queria ser: um dono de um PlayStation3! Publiquem meu e-mail, por favor, como o primeiro brasileiro a comprar o PS3! Ahh, e eu comprei o aparelho durante a madrugada.
Tadashi
Anjo - Aichi (Japão)

R *Sabemos sim, Tadashi. Acompanhamos tudo pela internet e passamos um apuro parecido com o seu quando compramos nosso PS3 nos EUA. Confira a matéria de capa sobre o novo console da Sony e veja, no final dela, que nossas aventuras não ficam atrás das suas. Ahh, e antes que eu me esqueça: como você não mandou nenhuma foto para provar o seu testemunho, ninguém na redação acreditou que você conseguiu mesmo um PS3. E aposto que os outros leitores também não estão acreditando muito, não... Para eliminar qualquer dúvida, mande provas que a gente promete publicar. Caso contrário, você será chamado de mentiroso quando voltar para o Brasil...*

A FANTÁSTICA FÁBRICA DE VIDEOGAMES

P A Sony fará algum evento ou coisa parecida para o PS3 aqui no Brasil? Um colega me disse que a Nintendo vai fabricar o Wii aqui no Brasil: isso é verdade? Pra mim, é um absurdo! Como a Nintendo pode ter fábrica aqui se nem a Sony tem?
Caio Leandro
São Paulo - SP

R *Seu colega se enganou, Caio. Ou tentou enganar você. Ainda bem que nós estamos aqui, não é mesmo? Seguinte: nem o PS3 nem o Wii serão lançados no Brasil. Pelo menos, não por enquanto. O único console de nova geração que chegará oficialmente por aqui é o Xbox 360, com a própria Microsoft cuidando da operação; Sony e Nintendo não possuem fábricas em nosso país. O que talvez tenha confundido a cabeça de seu colega é que a Nintendo já teve uma fábrica brasileira quando era representada por aqui pela Gradiente. Aliás, a Nintendo hoje conta com uma "representação oficial" de alguns grandes importadores, mas é só isso.*

IMAGEM NÃO É NADA

P A capa da edição nº 94 está horrível! Usar uma foto do Scorpion, da época do *Deadly Alliance*, não dá mesmo! Tem tanta imagem legal por aí... do Blaze, do Taven em um monte de corpos, a imagem com todos os personagens...
Celso Galeno
Brasília - DF

R *Certas coisas na produção de uma revista como a **D&T** não são tão fáceis quanto você imagina, caro Celso. Vamos falar primeiramente da imagem com todos os personagens, que parece ser a sua preferida: o motivo de não termos usado essa imagem não foi porque já a havíamos utilizado em um preview, mas sim porque ela não se enquadrou de forma alguma no layout que buscávamos para a edição 94. E nem sempre existem imagens com boa qualidade para impressão no momento em que a revista deve ser fechada. Muitas dessas imagens ótimas só são divulgadas depois que nosso prazo já se esgotou. Gamers hardcore, como você, podem até se lembrar que ela é da época do* Deadly Alliance, *mas de maneira nenhuma quisemos insultar sua inteligência com nossa decisão. Foi nossa melhor opção na época do fechamento e, sinceramente, achamos que ela cumpriu bem o papel.*

PARTICIPAÇÃO ATIVA

P Queria tirar duas dúvidas: como participar da seção "Fala, Galera!" e saber se a revista já publicou ou publicará algum detonado do jogo *Guitar Hero* para PS2.
Renan Graziano
Botucatu - SP

R *É só mandar carta ou e-mail, exatamente como você fez, e torcer para ver seu nome publicado. Muita gente não consegue isso, pois o volume de correspondência que chega até nós é muito grande, mas você foi um dos sortudos do mês. Está contente? Quanto ao detonado de* Guitar Hero, *pode esquecer: o jogo não precisa de nada além de habilidade e rapidez nos dedos, portanto um detonado dele é totalmente desnecessário. No especial que fizemos de* Guitar Hero II *para esta edição, demos algumas dicas valiosas que também servem para o primeiro jogo. Mas acredite: não dá para inventar muita coisa além disso.*

CHORA, GALERA!

Serviço de utilidade pública: a última página da seção de cartas da D&T é dedicada a dúvidas relacionadas à detonação de jogos. Encalhou em algum chefe? Precisa de um código salvador? Escreva para nós e chore as pitangas

■ O Peugeot 106 fugiu da versão para PS2 de NFSU2

SUJEITO A GUINCHO

P Na edição nº 71, vocês fizeram o detonado do *Need for Speed Underground 2* mostrando todos os carros. Zerei duas vezes o jogo e não consegui habilitar nem o Corsa nem o Peugeot 106. Como se faz isso?
William Custódio da Silva
Via e-mail

R *Essa edição já é meio antiga, mas como foi um erro nosso, nunca é tarde para se redimir. O que aconteceu foi o seguinte, Will: como a Electronic Arts nos arrumou uma cópia de* Underground 2 *para PC 15 dias antes de a versão para PS2 ser lançada, fizemos o detonado com essa versão para adiantar nosso trabalho. O jogo para PC é idêntico ao de PS2, a não ser por dois pequenos detalhes: justamente esses dois carros que você está procurando não estão na versão que você tem em mãos. Pedimos desculpas pela confusão.*

TENCHU? E CHUCHU? TEM?

P Por favor, publiquem truques para *Tenchu: Shinobi Hyakusen* e *Tenchu 2: Birth of Stealth Assassins*, ambos para PS1.
Vinicius Q. Ribeiro
São Gonçalo - RJ

R *Seleção de fases* (Tenchu)*: no menu Load / Save, segure* R1 *e aperte* ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, ↑, ↓, ■, ↓, ↑, ✖. *Habilitar todos os vídeos* (Tenchu)*: destaque a segunda opção no menu principal e aperte* L1, ←, →, ■, ▲, ●. *Jogar com um dos chefes* (Tenchu)*: aperte e segure* START *no segundo controle antes de selecionar uma missão, e continue segurando até que ela se inicie. Habilitar todas as missões* (Tenchu 2)*: na tela de seleção de missões, segure* SELECT + ■ + ● *e aperte* →, →, →, ↑, ←, ↓, R2. *Recarregar energia* (Tenchu 2)*: pause o jogo, segure* ■ *e aperte* ←, →, ↑, ↓. *Habilitar todos os itens* (Tenchu 2)*: na tela do inventário, aperte* ■, ■, ■, ●, ■, ●, ●, ←, ↑, ↓, →, R2, R2.

O PECADO DO JOGO

P Não agüento mais ficar sem o que fazer no *Gran Turismo 4* (PS2) e no *Toca Race Driver 3* (PS2), cheguei a um nivel que não consigo fazer mais nada de tão dificil que os jogos estão. Por conta disso, esses dois games estão encostados e isso é um pecado!
Vocês têm algum código, macete, qualquer coisa que me desentale?
Enéas Souza da Silva
São Paulo - SP

R *Para GT4, há uma dica perfeita para quem já está jogando há muito tempo como você: entre os dias 694 e 700, você pode ir à loja de usados e comprar versões pretas especiais dos carros Toyota GT One Race Car, Mazda 787B, Nissan R390 Race Car e Nissan R92CP Race Car. Com 9 milhões de créditos, você consegue comprar todos eles. Para* Toca 3*, temos alguns códigos bem legais para você digitar na tela "Bonus Code" (seu "Unique ID" deve ser 5354): 5TP0CEX1RUFX3 (carros invisíveis); 5E3V106QGHCE8 (slot car racer); UX4Q0T9JX2JQ2 (modo toy car); 4YTND1RWFQ679 (destravar todos os bônus de campeonato); 1QYERGJN8BDR4 (destravar todos os campeonatos); L98W1PNNDFXFH (destravar todos os vídeos); NBWQV0621K46A (destravar boosts); GFHJFVDMV9Y76 (destravar opção turbo).*

PERSONAGEM SECRETO

P Como faço para liberar o personagem Broly em *Dragon Ball Z Budokai 3*?
Juliano Duy
Curitiba - PR

R *Você precisa jogar o modo Story de Goku uma segunda vez. Alcance o Majin Saga, o ponto onde Goku está procurando alguém para fazer uma fusão por meio dos brincos de Potara (isso acontece logo depois da cena em que Gohan é absorvido por Super Buu), e comece a procurar na área em que Goku inicia este estágio. Você verá interrogações que iniciam uma conversação com Hercule. Depois que essa cena terminar, siga em direção ao ponto vermelho de seu mapa, mas não comece a luta com Super Buu por enquanto. Perto dessa batalha, existem outras interrogações que mostrarão uma cena com Tien. Depois dessa outra cena, vasculhe a área ali perto e procure a localização "Mountains". Ao encontrar o lugar certo, um diálogo com Kabitoshin vai começar. Em seguida, derrote Super Buu e veja mais uma cena. O novo ponto vermelho que aparece em seu mapa depois de tudo isso é onde Broly se encontra. Se você derrotá-lo, ele ficará disponível em todos os modos de jogo.*

■ **O JOGO DOS MIL DIAS** Tem dica para o 700º dia em *Gran Turismo 4*

BRASILCURSOS.COM.BR
http://www.brasilcursos.com.br

CURSOS DE VÍDEO-GAMES:

→ Manutenção e instalação

→ Manutenção e instalação + curso de DVD's + Esquemáticos de vídeo-games

Todos os cursos oferecem 3 meses de suporte gratuito + atualizações

VENDA DE CONSOLES E ACESSÓRIOS:

PLAY2, XBOX, PSONE, ASSISTÊNCIA TÉCNICA E PEÇAS DE REPOSIÇÃO

Não compre sem antes nos consultar: cobrimos ofertas. Confira nossos preços através de nosso website em http://www.brasilcursos.com.br

FONE: (61) 3202-8792
ou (61) 8433-9594

VIDEOGAMES E ACESSÓRIOS MAIS BARATOS

Compre seu Play 2, PSP e acessórios pelos melhores preços do Brasil

PREÇOS INFORMADOS PELOS LOJISTAS

Sua loja não está listada abaixo? Entre em contato com o departamento de publicidade da Editora Europa pelo telefone (11) 3038-5103

LOJA	TELEFONE	PS2 SLIM	DUAL SHOCK 2	MEMORY CARD	PSP
ART GAMES	(0XX11) 6098-1377	R$ 550,00	R$ 65,00	R$ 55,00	R$ 800,00
BOB'S CRAZY	(0XX11) 3313-3708	R$ 545,00	R$ 50,00	R$ 50,00	R$ 790,00
DISK GAMES	(0XX19) 3242-0541	R$ 629,00	R$ 63,00	R$ 49,00	R$ 979,00
FANTASY STAR	(0XX11) 3221-5253	R$ 750,00	R$ 80,00	R$ 55,00	R$ 900,00
GAMELÂNDIA	(0XX11) 6091-0963	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 799,00
GAME WORKS	(0XX11) 5562-2667	R$ 499,00	R$ 55,00	R$ 55,00	R$ 790,00
TECGAMES	(0XX11) 3362-0036	R$ 580,00	R$ 65,00	R$ 55,00	_____
INPUT BOX	(0XX11) 3998-9640	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 70,00	_____
NETÚNIA	(0XX11) 3825-7600	R$ 699,00	R$ 79,00	R$ 69,00	R$ 980,00
NIDI	(0XX11) 5533-6914	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 850,00
NIKAS GAMES	(0XX11) 3976-9625	R$ 680,00	R$ 75,00	R$ 75,00	_____
PANDA GAMES	(0XX11) 3743-2180	R$ 560,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 850,00
PIER 88	(0XX11) 6197-5783	R$ 699,00	R$ 78,00	R$ 58,00	R$ 899,00
POINT GAMES	(0XX11) 3721-4045	R$ 780,00	R$ 95,00	R$ 80,00	R$ 1.027,00
VISUAL GAMES	(0XX11) 3337-6962	R$ 570,00	R$ 46,00	R$ 48,00	R$ 780,00

PREÇOS PESQUISADOS PELA REDAÇÃO

Confira as melhores ofertas de PS2 Slim, controle Dual Shock 2, memory card de 8 Mega e PSP (produtos originais da Sony). A pesquisa de preço foi feita no dia 24 de novembro, com o dólar valendo aproximadamente R$ 2,19 (comercial). Por isso, vale a pena pechinchar em busca da melhor oferta. Todos os valores referem-se a pagamentos à vista.

LOJA	TELEFONE	PS2	CONTROLE	MEMORY	PSP
100% GAMES	(0XX19) 3903-1010	R$ 930,00	R$ 75,00	R$ 75,00	R$ 900,00
ANTRAX GAMES	(0XX11) 6694-5177	R$ 650,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 850,00
ALPHA GAMES	(0XX31) 3274-2988	R$ 600,00	R$ 85,00	R$ 70,00	_____
AVALANCHE	(0XX11) 6852-2881	R$ 690,00	R$ 59,00	R$ 59,00	R$ 990,00
BITS GAMES	(0XX31) 3271-9537	R$ 620,00	R$ 100,00	R$ 90,00	R$ 900,00
CASA DO GAME	(0XX19) 3524-4741	R$ 730,00	R$ 90,00	R$ 90,00	_____
CJ GAMES	(0XX11) 5072-2073	R$ 650,00	R$ 79,00	R$ 65,00	_____
DRAGOON GAMES	(0XX11) 3846-4375	R$ 600,00	R$ 65,00	R$ 65,00	R$ 960,00
ELETROMIL	(0XX11) 3362-2306	R$ 710,00	R$ 69,50	R$ 49,50	R$ 990,00
FRATELLO GAMES	(0XX11) 3361-2783	R$ 550,00	R$ 70,00	R$ 50,00	R$ 890,00
GAME ONE	(0XX19) 2122-5252	R$ 799,00	R$ 69,00	R$ 56,00	R$ 1050,00
GAME SHOW	(0XX11) 6981-8779	R$ 790,00	R$ 75,00	R$ 65,00	
HOUSE GAMES	(0XX11) 3326-0045	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 60,00	R$ 790,00
PLANET GAMES	(0XX11) 6987-2641	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 1050,00
PLAY HOUSE	(0XX11) 3337-1960	R$ 600,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
PODIUM GAMES	(0XX11) 3277-0751	R$ 690,00	R$ 86,00	R$ 75,00	R$ 920,00
RICKY BRINQUEDOS	(0XX11) 5687-4471	R$ 800,00	R$ 80,00	R$ 80,00	_____
ROCK LASER GAMES	(0XX11) 6631-9979	R$ 650,00	R$ 70,00	R$ 65,00	R$ 850,00
SS GAMES	(0XX11) 3328-6804	R$ 700,00	R$ 60,00	R$ 60,00	R$ 950,00
SÓ PLAYSTATION	(0XX31) 3201-1845	R$ 630,00	R$ 69,00	R$ 69,00	_____
TIC TAC GAMES	(0XX11) 4411-1884	R$ 999,00	R$ 139,00	_____	_____
TILT'S GAMES	(0XX11) 6191-3000	R$ 650,00	R$ 80,00	R$ 80,00	R$ 800,00
TROP GAMES	(0XX19) 3272-4943	R$ 799,00	R$ 63,00	R$ 55,00	R$ 900,00
WAVE GAMES	(0XX11) 5541-2066	R$ 700,00	R$ 95,00	R$ 85,00	_____
WORLD GAMES	(0XX15) 3234-1584	R$ 700,00	R$ 99,00	R$ 90,00	R$ 999,00
WORLD ONLINE	(0XX11) 3698-5598	R$ 720,00	R$ 90,00	R$ 65,00	R$ 850,00
WEST GAMES	(0XX11) 3331-7085	R$ 630,00	R$ 70,00	R$ 60,00	_____
X-TREME GAMES	(0XX41) 3232-0605	R$ 750,00	R$ 90,00	R$ 70,00	R$ 980,00

HOUSE GAMES

TUDO PARA O SEU VIDEOGAME

COMPRA • VENDE • TROCA • ASSIST. TÉCNICA

LAN GAMES • CAMP. DE VÍDEO GAME

VENHA JOGAR PS2 POR HORA

CONFIRA NOSSA LINHA COMPLETA DE ACESSÓRIOS

FINANCIAMOS EM ATÉ 3X S/JUROS OU ATÉ 12X*

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO: MasterCard VISA Diners Club International AMERICAN EXPRESS

VISITE NOSSO SITE: WWW.HOUSEGAMES.COM.BR

HOUSE GAMES@HOTMAIL.COM

ENVIAMOS NOSSOS PRODUTOS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL.

(11) 3326-0045

Rua do Seminário, 222 (esquina c/ Viaduto Sta. Ifigênia)
Centro - São Paulo - CEP: 01034-040 - Tel/Fax: 3227-4844

EM FRENTE A IGREJA STA. IFIGÊNIA

* sujeito a aprovação de crédito junto ao financeiro c/ juros

produzido por OPUS Fotografia - f:5506-9979

INICIAL

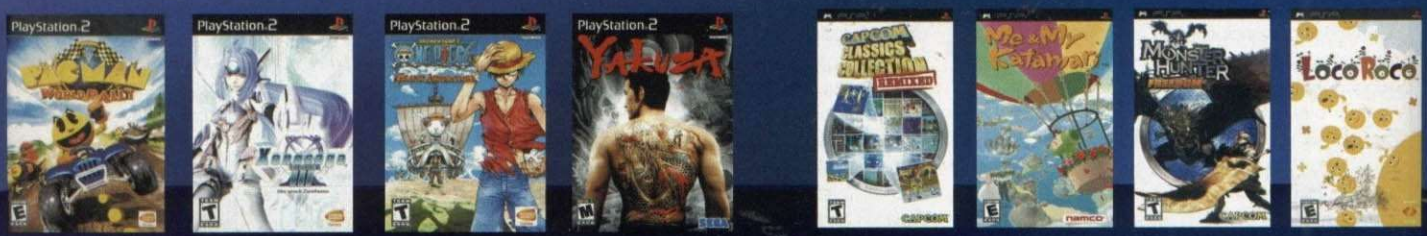
A Sua Diversão Começa Aqui!

Produtos Originais Logitech para PS2 e PC

Agora, cliente **Inicial** pode contar com a tecnologia de uma das melhores marcas de acessórios do mundo, sem ter que pagar um absurdo por isso. Só aqui você encontra as melhores marcas, pelo melhor preço e atendimento diferenciado.

PS2 Acessórios PSP

PS2 Jogos PSP



NOVIDADES a partir de... **R$ 99,00**

Loja 1 - Av. Campos Sales, 600 - Centro - Campinas - SP - Loja 22 - (19) 3236-0056
Loja 2 - Campinas Shopping - Jd. do Lago - Campinas - SP - Loja 214 - (19) 3267-2163

GAMES

INICIAL GAMES

EXCLUSIVO !!!

KIT PREMIUM

ou

= 6 MESES

GRÁTIS

Preços Imbatíveis

Adquira seu KIT PREMIUM ou um PSP
e LEVE GRÁTIS 6 MESES DE ASINATURA
da sua revista predileta,
"Dicas & Truques para PLAYSTATION",
entregues em sua casa.
Só a melhor loja de games do Brasil,
pode presentear você!
Na INICIAL GAMES, seu brinde não é surpresa!!!
Comprou, ganhou!!!

Adesão gratuita

Adquira também o seu
CARTÃO PREFERENCIAL INICIAL GAMES,
Obtenha descontos especiais e ainda,
desfrute das vantagens da
REDE "DESCONTO AQUI"...
www.descontoaqui.com.br

12X no cheque ou carnê – 10X nos cartões MasterCard REDE SHOP VISA VISA Electron Hipercard Descontos especiais a vista!

TELEVENDAS 19 3236-0056

MEGASTAFF

INICIAL GAMES

visite nosso site

www.inicialgames.com.br

SITE 100% SEGURO

MEDAL OF HONOR: AIRBONE

Pegue carona na mais nova guerra dos consoles da Sony

POR QUE VALE A PENA
Tudo em *Airbone* foi modificado para agradar aos jogadores acostumados com belos gráficos, armamentos variados e veículos bem detalhados.

Distribuidora: Eletronic Arts **Produtora:** Eletronic Arts **Tipo:** Tiro **Plataformas:** PS2/PS3 **Previsão:** 1° semestre de 2007

por Matheus Bourg

Por muito tempo, *Medal of Honor* figurou como a principal franquia no acervo da Sony no que diz respeito a jogos que buscam retratar a Segunda Guerra Mundial. A hegemonia, no entanto, durou pouco. Games como *Call of Duty* e *Brothers in Arms* surgiram e conquistaram cada vez mais espaço entre os aficionados pelo episódio histórico. O resultado? A EA percebeu o perigo e decidiu não ficar para trás. A solução encontrada pelo estúdio foi anunciar a produção de *Medal of Honor: Airbone*, jogo em que o protagonista é, como o título sugere, um soldado da divisão pára-quedista norte-americana.

Se você é entusiasta do gênero, sabe que vários jogos com esse tema começam da mesma maneira: dentro de um avião. A diferença entre todos esses jogos e *Airbone* é que, nesta nova versão da série, o jogador poderá realmente influenciar os rumos de cada missão a partir de sua principal habilidade, o pára-quedismo. Isto significa que você poderá decidir, por exemplo, onde saltar em um campo de batalha e planejar estratégias com muito mais cuidado, já imaginando onde aterrizar e como se aproximar dos inimigos.

Jipes de verdade

Embora o foco de *Airbone* esteja na liberdade conferida ao jogador durante os saltos sobre os campos de batalha, é bom ressaltar que não será possível controlar os aviões retratados no game. O que não torna decepcionante a decisão da produtora é o fato de que uma atenção especial vem sendo direcionada aos demais veículos colocados à disposição do soldado Boyd Travers, personagem principal que representará fielmente os movimentos do jogador na telinha.

■ **SEMPRE ALERTA** – Os inimigos têm consciência dos cenários e usam bem esse conhecimento

A EA assegurou os direitos para exibir modelos reais de jipes militares durante as batalhas, e algumas bugigangas prometem tornar a aventura ainda mais divertida. Assim como as armas de mão poderão ser customizadas, os itens que existem nos veículos – como metralhadoras e lança-granadas – também poderão ser modelados ao gosto do jogador.

Fiel à realidade

Do ponto de vista gráfico, o esforço para tornar o game bonito – principalmente na nova geração – é grande. Isto pois, além dos tradicionais efeitos que muitos games já utilizam, o estúdio desenvolve *Airbone* cercado por diversas tecnologias relativamente novas na indústria, como um método de animação de personagens que deverá tornar os demais soldados muito mais reais do que o normalmente visto hoje. Até porque, se o objetivo da equipe é tornar a experiência da guerra ainda mais real, é esperado que os oponentes representem perigo para o personagem principal.

Muitos games pecam quando o assunto é a Inteligência Artificial. Sabendo disso, a EA está tomando suas precauções: as técnicas de programação utilizadas no game permitirão que os inimigos tenham ciência da importância dos cenários à sua volta. Com essa percepção, será muito mais complicado fazê-los sair de seus esconderijos se eles estiverem em segurança.

RAINBOW SIX VEGAS

Muito mais que uma mera conversão

Distribuidora: Ubisoft **Produtora:** Ubisoft **Tipo:** Tiro **Plataforma:** PSP **Previsão:** 2006

POR QUE VALE A PENA

Além de contar com mecânicas bem realistas, *Vegas* exibe um visual estonteante poucas vezes presenciado em um jogo do gênero no portátil.

Tamanho é o esforço dedicado à produção de *Rainbow Six Vegas* para o PS3, que os donos de PSP podem até não saber que uma versão especial do game está sendo desenvolvida para o portátil. A franquia inspirada na obra de Tom Clancy é a mesma, porém, o jogo tende a ser completamente diferente quando comparado às versões de mesa.

Na iluminada Las Vegas, conhecida mundialmente como a cidade do pecado, o jogador controlará um esquadrão de soldados bem-treinados com um único objetivo: deter Lucas Picares, um renomado terrorista que voltou à ativa e, obviamente, não deseja fazer nada de útil pela sociedade.

Como em qualquer outro jogo da série, o arsenal de itens e armamentos à disposição será variado e extremamente funcional. Desta forma, o jogador O que mais uma vez poderá customizar os controles como bem entender – poderá decidir como alternar entre o uso de um rifle de precisão, por exemplo, e uma microcâmera que enxerga através de portas e fechaduras.

DE FININHO – Como Las Vegas é uma cidade barulhenta, discrição é essencial

http://www.x-micro.com

X - MICRO

Imagination to go

Music Video to go where you go

EVA 120 MP3
- USB 2.0 de alta velocidade
- 7 Modos de equalização
- TELA com vários idiomas
- Apresentação com texto
- FM Radio (reproduz e grava)
- Pilha Alcalina tipo AA

Video MP3
- Tela OLED Colorida
- Tocador MTV
- FM Radio (Reproduz e grava)
- Visualizador de fotos
- Visualizador de textos
- Bateria recarregável do Lítio

Video MP3 400
- Tela OLED Colorida
- Tocador MTV
- FM Radio (Reproduz e grava)
- Visualizador de fotos
- Visualizador de textos
- Pilha Alcalina tipo AAA

WLAN 108Mbps PCMCIA Card
WLAN 108Mbps PCI Card

O adaptador WLAN 108Mbps PCMCIA & PCI Card permite conectar a uma rede wireless 11g. os usuários podem desfrutar de uma rede sem cabos.

X-VDO MP4 F610

Tela OLED X-Vision

Outras Telas (LCD, TFT, CSTN)

X-VDO MP4 F610 oferece TELA real 1,5" de 262,000 Cores, menos consumo de energia, maior variedade de cores, contraste e brilho, maior ângulo de visão mantendo sempre a mesma qualidade da imagem. Um excelente tocador de música, MP3 e Video com características avançadas.

THE SHIELD

Faça o que eles dizem, não o que eles fazem

Distribuidora: Aspyr **Produtora:** Point of View **Tipo:** Ação **Plataforma:** PS2 **Previsão:** Dezembro de 2006

POR QUE VALE A PENA

Fãs do seriado podem esperar uma aventura com os mesmos dilemas morais encontrados na versão televisiva. E a mesma dose de ação.

Após um longo periodo sem nenhum detalhe revelado, o game *The Shield*, adaptação da série homônima da Fox Television, finalmente teve a sua versão para PS2 confirmada. Sob o comando da norte-americana Point of View, o projeto promete contar com os mesmos fatores que fizeram do seriado, que narra o cotidiano de detetives corruptos, um tremendo sucesso nos EUA (aqui no Brasil, o programa é exibido pelo canal de TV a cabo, AXN).

Assim como na televisão, o game contará a história de uma divisão especial da polícia encarregada de eliminar gangues e grupos criminosos da fictícia provincia de Farmington, em Los Angeles. No comando de Vic Mackey, um detetive tão corrupto quanto os criminosos capturados pelo seu esquadrão, o jogador fará uma verdadeira viagem pelas áreas mais carregadas de sangue e violência que a cidade consegue comportar.

O game promete apresentar um leque de mecânicas simples e semelhantes aos jogos mais comuns de pancadaria. Ao controlar o protagonista através da visão em terceira pessoa, o jogador vivenciará situações cotidianas de um policial do estilo de Vic, como as famigeradas perseguições sobre quatro rodas e os ataques contra cartéis criminosos, entre muitas outras. Basicamente, o jogo lembra – e muito – a também adaptação do seriado *24 Horas*, em que Jack Bauer é o principal astro.

MOLHANDO A MÃO A corrupção impera

Assim como na trama de Jack, *The Shield* vai manter o jogador sob rédea curta no que diz respeito à liberdade e à interatividade com os cenários. Se por um lado será possível explorar os ambientes sem interrupções, não será permitido, por exemplo, alvejar civis ou finalizar missões sem que os principais suspeitos sejam devidamente capturados. Isso quer dizer que você pode até ser corrupto, mas algumas coisas devem continuar da maneira como manda o figurino.

HEATSEEKER

Voe de primeira classe no novo game da Codemasters

Distribuidora: Codemasters **Produtora:** Codemasters **Tipo:** Ação **Plataformas:** PS2/PSP **Previsão:** Março de 2007

POR QUE VALE A PENA

Desde os modelos das aeronaves até os explosivos efeitos visuais, tudo em *Heatseeker* está sendo desenvolvido com extremo cuidado.

A Sony já conta com a forte presença da franquia *Ace Combat*, mas uma nova opção em jogos que colocam o jogador dentro de uma aeronave é sempre bem-vinda: *Heatseeker* é a mais nova aposta da Codemasters para PS2 e PSP.

A fórmula é simples: pegue o que há de melhor em termos de ação e misture com um pouco de simulação aérea.

NAS ALTURAS Combates aéreos insanos

O resultado é muita ação, tiroteios e explosões em uma trama em que você, na pele de um pacífico piloto, deve impedir que um grupo terrorista leve a cabo a ameaça de detonar um artefato nuclear de proporções inimagináveis.

O jogador terá à disposição cerca de 30 modelos de aeronaves – algumas devidamente licenciadas, como é o caso do F-15 Eagle e do ultramoderno Su-47 – que contarão com parâmetros diferentes de controle, ou seja, cada avião se comportará de maneira distinta, o que fará com que alguns minutos sejam gastos para escolher a máquina perfeita para a ocasião certa.

Partindo do princípio de que cada aeronave será modelada de acordo com as especificações das fabricantes de verdade, tudo no game será o mais próximo o possível da realidade. Além do visual, os efeitos provenientes das altas velocidades deixarão a aventura ainda mais imersiva.

Se depender dos cenários, das armas e do sistema de câmeras, *Heatseeker* tem tudo para agradar até os amantes mais exigentes da aviação. Enquanto a versão de mesa terá como foco a campanha para um jogador, no PSP a história será diferente: o portátil terá um apelo muito mais voltado ao multiplayer online, que contará com uma infinidade de modos de jogo.

*VENDAS *CURSOS *ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Todos os vídeo games.

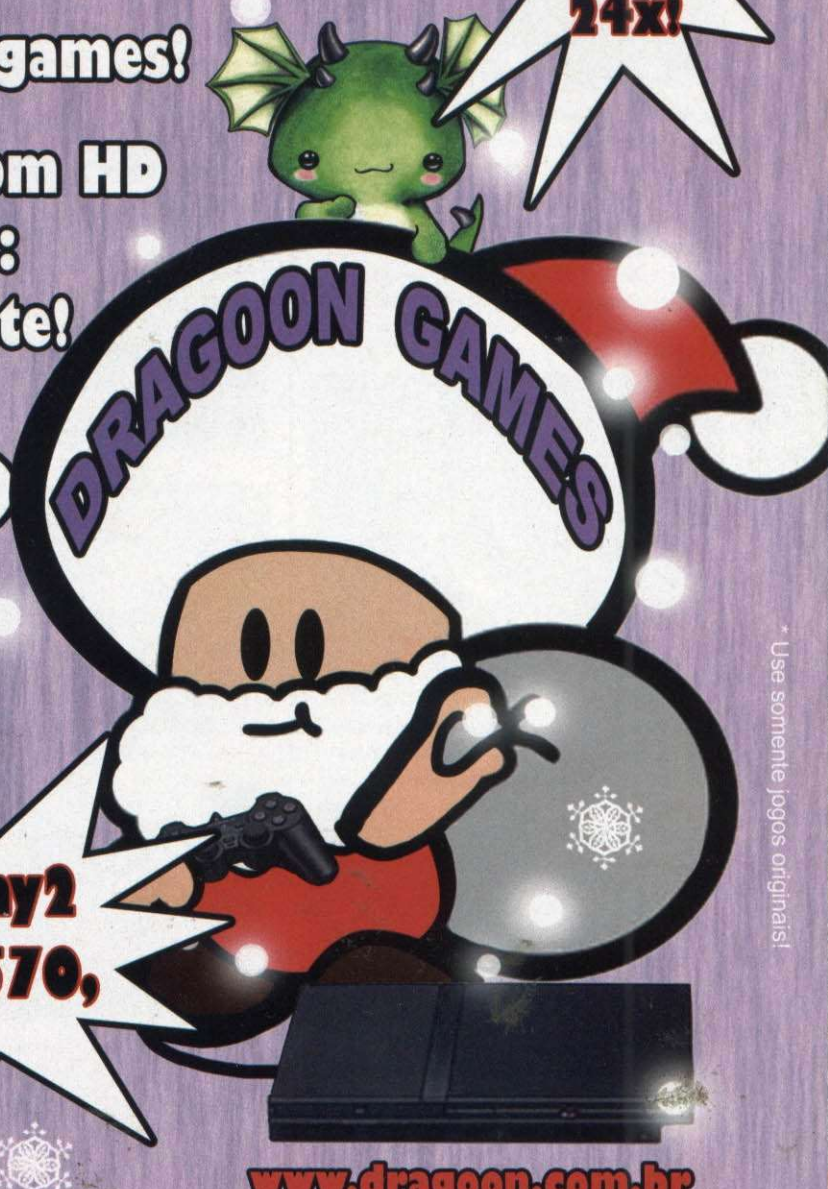
Todos os serviços com técnicos qualificados.

Faça seu play 2 rodar dvds todas as áreas!
(Serviço executado em 01 hora)

Pague em até 24x!

curso:
conserto de vídeo games!

Play 2 Tuning: slim com HD 80 Gb + super-cooler : informe-se com a gente!



Presente de Natal é aqui na DRAGOON!

(0xx11)
3846-1470
3846-4375

Play2
R$570,

* Use somente jogos originais!

Losango
Muito mais que crédito.

MasterCard

VISA

www.dragoon.com.br

Rua Silvânia, 157 - Moema - São Paulo - S.P.
(Trav. Av. Sto. Amaro, altura 1501)

Estacionamento no local

THE BIGS

Distribuidora: 2K Sports **Produtora:** Blue Castle Games **Tipo:** Ação **Plataformas:** PS2/PS3/PSP **Previsão:** 1° Semestre de 2007

Beisebol como você nunca viu

Sabe quando uma produtora dá um golpe de mestre nas concorrentes? Um bom exemplo de tal atitude pode ser atribuído à 2K Sports, que, sem a menor cerimônia, conquistou os direitos de reprodução do beisebol profissional, um dos esportes mais populares do continente norte-americano. Com essa manobra, apenas a produtora pode publicar jogos oficiais carimbados pela MLB, a liga profissional americana de beisebol.

Outras softhouses até podem produzir games do esporte, mas sem usar jogadores e times oficiais. Recentemente, o estúdio revelou um título inédito que será modelado em cima da exclusividade da liga: *The Bigs*, game com lançamento previsto para PS2, PS3 e PSP. Sob a responsabilidade de Dan Brady, especialista no que diz respeito à adaptação do esporte para o ambiente virtual, o jogo promete apresentar mecânicas intuitivas, facilitando a vida de quem não é conhecedor profundo do esporte, e gráficos de primeira categoria.

Quem curte disputar partidas pelo multiplayer online também não ficará de fora: ainda falta um tempo para o game ficar pronto, mas já se sabe que uma das modalidades permitirá a presença de até quatro jogadores.

POR QUE VALE A PENA
Para quem deseja curtir o esporte sem o medo de fazer feio, *The Bigs* é uma opção e tanto que ainda conta com o que há de melhor em termos de tecnologia.

SE VOCÊ CANSOU DE FUTEBOL... Que tal tentar a mão em um esporte diferente?

DUNGEONS & DRAGONS TACTICS

RPG convencional em tamanho de bolso

Distribuidora: Atari **Produtora:** Kuju Entertainment **Tipo:** RPG **Plataforma:** PSP **Previsão:** Fevereiro de 2007

POR QUE VALE A PENA
Fãs de *Dungeons & Dragons* não vão querer perder esta novidade por nada neste mundo. Além disso, o game conta com mecânicas sólidas.

Com mais de três décadas de existência, a série *Dungeons & Dragons* já se tornou referência quando o assunto é RPG e jogos de tabuleiro. Agora, a criação de Gary Gygax parte rumo ao portátil da Sony com uma aventura completamente inédita, em que, antes de tudo, o jogador precisará definir sua posição – se joga pelo lado do bem ou pelo lado do mal.

NA RAÇA São sete escolhas diferentes

Assim como a maioria dos jogos do gênero, *Tactics* permitirá que o jogador crie o seu personagem baseado em uma das sete raças disponíveis na trama: humano, anão, gnomo, elfo, meio-elfo, meio-orc ou um ser diminuto denominado halfling. Ainda será necessário concluir a definição de seu representante escolhendo raça e posição em relação ao mundo: neutro, amigável ou caótico, por exemplo.

Com o avatar definido, será a hora de partir para a exploração das diversas cavernas existentes no jogo. Além de enfrentar os inimigos pelo tradicional esquema de tabuleiro, será possível utilizar diversas armas e estratégias para desviar de seus poderes e magias.

BLISS ISLAND

Jogos casuais podem ser muito divertidos

Distribuidora: Codemasters **Produtora:** PomPom **Tipo:** Puzzle **Plataforma:** PSP **Previsão:** Janeiro de 2007

POR QUE VALE A PENA
Com tantos jogos casuais sendo lançados para o portátil da Sony, *Bliss Island* figura como uma opção irreverente que já viciou legiões de jogadores.

A proposta de trazer jogos sem compromisso para plataformas portáteis, como muitas produtoras insistem em fazer com o PSP, não visa apenas ganhar dinheiro com fórmulas de sucesso, mas, também, manter vivos os produtos que já conquistaram milhares de jogadores ao redor do mundo.
A mais nova aposta neste gênero é *Bliss Island*, um game de passatempos já bem conhecido no terreno dos computadores pessoais.

Com cerca de 80 quebra-cabeças distintos, o game conta com opções para todos os gostos, desde corridas de abelhas até a coleta de estrelas para enfeitar um céu de sua própria criação.

Mas não é por causa da falta de um enredo ou de mecânicas mais complexas que o game tem que ser simples. Na tentativa de tornar *Bliss Island* um opção muito mais atraente quando vista no portátil do que no PC, a Codemasters deu uma boa recauchutada nos gráficos, no sistema de físicas e, principalmente, nos controles, que serão os mais amigáveis possíveis.

DIVERSÃO É só ligar o PSP e curtir de monte

Disk Games

TUDO EM ATÉ 20X!!!

É Pura Diversão

Desde 1992

DESTAQUE

GAMEMASTER Uma Revista Multiplataformas

Na compra de:

+

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

=

06 MESES DE Assinatura GAMEMASTER + "Guia Completo"

GRÁTIS

*Promoção com quantidade limitada de revistas.

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

Consertamos seu aparelho no melhor prazo, com o melhor preço e com facilidade no pagamento. Garantia e confiança de 14 anos em prestações de serviços.

Av. Alberto Sarmento, 725 - Castelo - Campinas - SP

TUMULTO GERAL
As filas do lançamento do PS3 levaram milhares de pessoas às ruas dos EUA

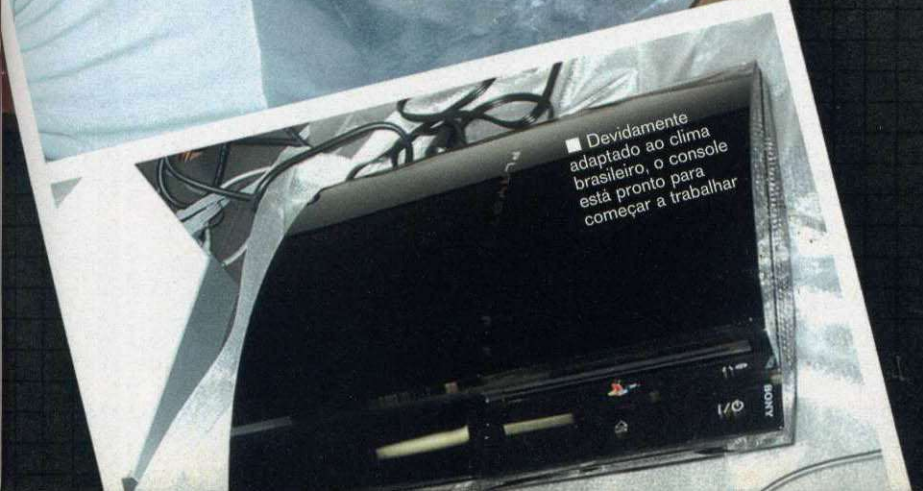
COM A MÃO NO PLAYSTATION 3

A Sony estréia na nova geração dos videogames com o PS3. A D&T testou a fundo o aparelho e conta tudo para você

■ Momentos depois dessa foto, Luiz Siqueira já estava com o Play 3 na mão

■ Nosso querido videogame sai da caixa pela primeira vez no Brasil

■ O extasiado Humberto não acredita que está desembrulhando um PlayStation 3



■ Devidamente adaptado ao clima brasileiro, o console está pronto para começar a trabalhar

Criança quando ganha brinquedo novo é uma coisa linda de se ver. Os olhos brilham, as mãos tremem de ansiedade, a fala se perde. Ninguém aqui na redação é mais criança; quer dizer, não na idade, já que para trabalhar com videogames é preciso manter viva uma parte do espírito infantil. E foi essa porção de nossas personalidades que veio à tona quando o PlayStation 3 chegou à redação.

Faz mais de três anos que se ouviu falar em PS3 pela primeira vez – apesar de a Sony só ter anunciado oficialmente o console em 2005. Desde então, a idéia de um console ainda mais poderoso que o PlayStation 2 tem habitado as mentes e os corações dos fãs de games e servido de combustível para nossa imaginação. Como serão os jogos do novo console? Ele é mesmo tão animal como dizem? Essas e outras perguntas não precisam mais permanecer sem resposta - o Play 3 finalmente está entre nós!

Mas não pense você que foi fácil comprar o aparelho usado para ilustrar as páginas desta reportagem. A Sony disponibilizou uma quantidade mínima de unidades nos lançamentos americano e japonês – 400 mil e 100 mil, respectivamente. Quantidades essas que venderam feito pão quente logo na madrugada, diga-se de passagem. Mas como a **D&T** não brinca em serviço, voamos até os Estados Unidos e entramos na fila para estar entre os primeiros felizardos a testar tudo o que o novo aparelho tem a oferecer.

Deu uma trabalheira danada. Além de nós, milhares de outras pessoas tiveram o mesmo desejo de entrar logo de cabeça na nova geração da Sony e o resultado foi muita confusão, dor de cabeça e competição por um dos cobiçados aparelhos. Mas tudo isso valeu a pena: trouxemos em primeira mão o PlayStation 3 para o Brasil e tivemos tempo para testar três de seus primeiros jogos, além de experimentar todas as outras funções multimídia que o sistema viabiliza.

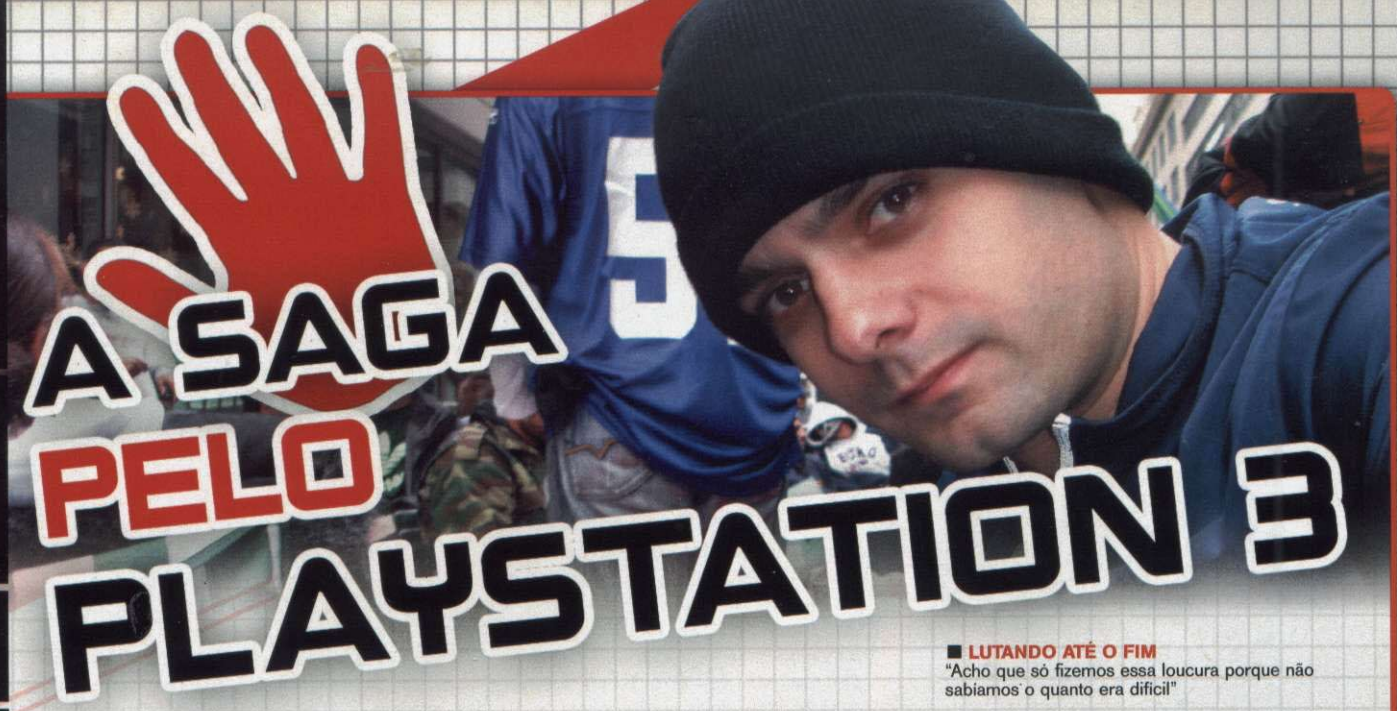
Assistimos a filmes em DVD e em Blu-ray, ouvimos músicas nos mais diferentes formatos, entramos online na PlayStation Store e baixamos tudo o que tínhamos direito. E jogamos. Muito. Nossas impressões sobre tudo isso, você confere nas páginas a seguir, assim como algumas declarações de figuras importantes do jornalismo de games brasileiro.

O futuro dos games é agora. E o melhor de tudo: está apenas começando. Muitos analistas viviam dizendo que a Sony estava dando um passo maior do que perna com seu novo console de videogame, mas pelo que pudemos observar, a história não é bem assim. Certamente, algumas coisas ainda precisam melhorar, mas no final das contas, quem vai decidir isso é você. Portanto, relaxe e curta a leitura. Aqui, a brincadeira é levada a sério!

ESPECIFICAÇÕES

CPU: Processador Cell (Cell Broadband Engine)
GPU: RSX
Memória: 256 MB XDR RAM Principal e 256 MB GDDR3 VRAM
Disco Rígido: 2.5" Serial ATA de 20 GB ou de 60 GB
Portas: 4 USB 2.0 e entradas para Memory Stick, SD e Compact Flash
Comunicação: Porta Ethernet (para o cabo de rede), rede Wi-Fi, Bluetooth 2.0 e suporte para até sete controles sem-fio
Saída de Vídeo: Tamanho de tela 480i, 480p, 720p e 1080p; entrada HDMI, saída analógica Multi out, saída de áudio digital
Drives: Blu-ray, DVD e CD-ROM
Dimensões: 325 mm de largura por 98 mm de altura
Peso: 5 kg

A SAGA PELO PLAYSTATION 3



■ **LUTANDO ATÉ O FIM**
"Acho que só fizemos essa loucura porque não sabíamos o quanto era difícil"

Foram 38 horas de fila, chuva e frio. Mas deu certo! A Dicas & Truques para PlayStation é a primeira revista brasileira a ter um PS3 na redação

por Luiz Siqueira

Em maio deste ano, a Sony anunciou a data que viria a ser, ao mesmo tempo, um dos piores e melhores dias da minha vida: 17 de novembro de 2006, lançamento oficial do PlayStation 3 nos EUA.

Assim, quando embarquei para Nova York três dias antes, diferentemente da maioria dos brasileiros que viajam à Big Apple, eu não planejava visitar museus nem conferir a vista do alto do Empire State. Fanático por videogames, eu esperava ansiosamente pelo lançamento do sistema: meu objetivo era comprar a qualquer custo um PlayStation 3. Mas a principal razão para ir ao estrangeiro disputar uma unidade com centenas de outros gamers não era pessoal, mas sim profissional: como editor de três revistas de videogame, tenho consciência de que nossos leitores querem saber em primeira mão tudo sobre o PS3. Para tanto, minha equipe e eu precisávamos ter o aparelho no menor tempo possível.

Assim que pousei em Nova York, dirigi-me ao hotel e pluguei meu computador na internet. Eu tinha dois dias antes do lançamento e minha primeira tarefa era descobrir em que loja teria mais chances de conseguir o PS3. Naquele dia, já havia notícias de filas se formando em diversas lojas de eletrônicos em Nova York e em outras cidades americanas. Em uma loja perto do meu hotel, pessoas dormiam na porta há dois dias!

Junto com dois outros colegas brasileiros que viajaram comigo, decidimos pela loja SonyStyle em Midtown Manhattan, que receberia 400 unidades. As chances pareciam boas em comparação com outras lojas, que receberiam quantidades que variavam de seis a, no máximo, cem unidades. Agora era correr para a fila, que se alongava literalmente a cada segundo.

MARCO ZERO

Compramos cadeiras de praia, guarda-chuvas, gorros e luvas para enfrentar o frio e a chuva. Detalhe importante: nesta época do ano em Nova York, o anoitecer acontece por volta das 16h e o amanhecer por volta das 6h. Pegamos também bolachas, doces, água e refrigerante. No dia 15 de novembro, munidos desses itens e mais os sacos de dormir e nossos PSPs, caminhamos até a esquina da 46th Street com a Madison Avenue. Lá fica a loja da Sony, no piso térreo do arranha-céu que abriga a sede da empresa japonesa em Nova York. Contei uma a uma as pessoas que já estavam na fila para saber se realmente ficaríamos entre os previstos 400 felizardos que comprariam o console no marco zero de seu lançamento: havia exatamente 152 pessoas naquele momento. Em teoria, era sentar e esperar que nosso PlayStation 3 estava garantido.

Entramos na fila às 10:12h da quarta-feira 15 de novembro, e sabíamos que só sairíamos dali à meia-noite do dia 17. Logo, 38 horas de espera. A primeira coisa que fizemos foi conhecer quem estava à frente, um camarada chamado Tommy; e

■ **LOUCURA** – Quase mil pessoas na fila por um PS3. Abaixo, Luizão e Rodrigo boca-aberta

■ TEM GENTE – Além da luta para conseguir um PS3, era preciso brigar para ir ao banheiro

quem estava atrás, o "mano" Chris e sua irmã. Tommy estava na fila com um amigo para tentar comprar um console para si e outro para vender, o mesmo objetivo de Chris com sua irmã. Ficou claro para mim que muita gente estava ali por investimento financeiro, isto é, comprar um Play 3 por US$ 600,00 e, no dia seguinte, revendê-lo no site de leilões Ebay por mais de US$ 2.800 (como se confirmou depois).

Naquele momento, a fila tinha um formato bem linear, um atrás do outro, sendo fácil identificar e contar todos. E foi assim o dia inteiro, até que no final da tarde de quarta começou a emoção.

NERVOSISMO NO AR

De repente, a Sony decidiu mudar o formato da fila. Usando grades da polícia, represou todos no meio da rua e não mais na calçada. De forma totalmente aleatória, cada um sentou onde quis. Passou a valer a seguinte regra: cada um sabia quem estava à sua frente e quem estava atrás; assim, no momento da compra bastava todos falarem a verdade que ninguém seria trapaceado. Logo viria a descobrir que essa regra não vale muita coisa quando o que está em jogo é um PS3 novinho.

A Sony recontou quantos estavam na fila e eu já era o número 263. Naquele instante, mais de 800 almas em busca do PS3 se preparavam para passar a noite ali, na esperança de que acontecesse "o milagre da multiplicação dos consoles".

Depois que todos se acomodaram, o nervosismo podia ser sentido no ar. Era claro que muita gente havia furado a fila durante o dia, e que, durante a madrugada, o mesmo poderia acontecer. Resultado: ao invés de tentar dormir, todos ficaram de sentinela, vigiando os movimentos. Imagine soldados em uma guerra, aguardando o ataque inimigo. Era assim que eu me sentia.

PÃO PARA QUEM TEM FOME

Assim que o dia clareou, fomos surpreendidos pela "bondade" da Sony: donuts, café, leite, sanduiches de graça para todos que estavam na fila. A tática parecia simples: manter todos alimentados para evitar baderna. Funcionou por pouco tempo. Como todos comeram e beberam muito, o banheiro que a Sony tinha disponibilizado em seu prédio ficou congestionado e muita gente teve de sair por mais tempo da sua vaga. E quando voltava, quem estava atrás reclamava. Os ânimos só se controlaram porque a eminente chuva que estava para cair fez com que todos na fila se mobilizassem para construir tendas com sacos de lixo, fita adesiva e lona.

No nosso pedaço, Chris foi o líder para organizar a montagem da cobertura. Cada um deu uns três dólares para a compra dos itens para a construção da barraca. Meia hora depois, praticamente a fila inteira estava coberta e preparada para o temporal. Resolvi tirar um cochilo, pois já eram
quase duas da tarde do dia 16. Meu sono não durou muito: acordei novamente por conta dos "fura-filas", que não podiam mais ser monitorados por causa das barracas. Desmontamos tudo e a confusão

■ PULSEIRAS DE OURO– Quem ganhava uma dessas tinha direito de comprar um Play 3

foi instalada.

Minutos depois, a tempestade começou. Todos ficamos de pé e, com os guarda-chuvas abertos, passamos a aguardar às 21h, quando a Sony prometia iniciar a distribuição das pulseiras numeradas que dariam direito a compra do PS3. Esses foram os piores momentos: fome, sono, chuva, frio e tensão. Para acalmar a multidão, mais de 50 policiais apareceram para manter todos calmos em seus lugares.

VAMOS ÀS COMPRAS

Pouco tempo depois que a Sony começou a distribuir as pulseiras, minha ansiedade terminou. Pulseira número 365 no braço, estava garantido por pouco. Quem conseguia um dos preciosos itens dava pulos de alegria e abraçava os amigos. A cena mais dramática foi ver o primeiro a ficar sem pulseira se ajoelhar e implorar ao pessoal da Sony por uma vaga.

Daí para frente, foi curtir. O sofrimento virou alegria, nosso PS3 estava garantido! Quando entramos na loja, rolava uma festa com comida e bebida à vontade. Para iniciar às vendas, nada menos que Kaz

■ DE GALA – A Sony transformou a venda dos aparelhos em evento. E nós fomos à festa!

Hirai, chefão da Sony PlayStation, apareceu acompanhado da atual Lara Croft de carne e osso. Juntos, meus colegas e eu tínhamos três tesouros em nossas mãos. Pegamos o primeiro táxi que apareceu, pois não queríamos ser vítimas da turba que não conseguiu entrar e estava desesperada para conseguir um daqueles verdadeiros objetos de desejo.

MISSÃO CUMPRIDA

Na volta para o Brasil, obviamente não despachamos o PS3 e o trouxemos como bagagem de mão. Virei celebridade, todos queriam saber como tínhamos conseguido comprar o console. Teve até policial querendo tirar foto!

Satisfação maior foi chegar à Editora com as caixas e ver a alegria de toda a redação de experimentar em primeira mão o console. Aliás, o empurra-empurra que sofremos na fila para comprar, o pessoal aqui fez igual para jogar. A verdade é que, se tivéssemos avaliado melhor o quanto seria difícil comprar o PlayStation 3, certamente não teríamos feito essa loucura. Acho que só fizemos porque não sabíamos que era uma missão (quase) impossível.

■ FELIZ DA VIDA – Luizão quase morreu de frio e cansaço, mas garantiu o PS3 da redação

O CONTROLE SIXAXIS

Seu contato com o maravilhoso mundo dos games de PS3

por Gustavo Petró

O controle do PS3 causou muita polêmica quando foi apresentado pela primeira vez, em 2005. O periférico foi recebido com uma enxurrada de comentários negativos: a Sony havia trocado o tradicional Dualshock por um... bumerangue?!? Felizmente, a empresa voltou atrás e retomou o desenho clássico, ao mesmo tempo em que acrescentou algumas novas características na interface.

O Sixaxis tem o formato com que todos estão acostumados desde o primeiro PlayStation, mas é bem mais leve do que o Dualshock 2, o que o torna um pouco estranho de usar nos primeiros minutos de jogo.

Os botões ✖, ●, ▲, ■, R1, R2, L1 e L2 continuam no mesmo lugar, assim como as duas alavancas analógicas e o direcional digital. Todos são sensíveis a pressão, ou seja, analógicos. A maior diferença está nos botões L1 e L2, que agora funcionam como gatilhos. Nos jogos de corrida, por exemplo, eles têm a precisão necessária para servir de acelerador e freio. No centro do Sixaxis, entre os botões START e SELECT, está o botão PS, com o logotipo do PlayStation. Este novo botão leva o jogador, a qualquer momento, para o menu principal do PS3.

O Sixaxis não precisa de fios e utiliza a tecnologia Bluetooth para se comunicar com o console, o que dá toda a liberdade na hora de jogar. Até sete pessoas podem jogar ao mesmo tempo no PS3. Para distinguir os jogadores, o joystick traz quatro luzes indicadoras (LEDs) que acendem com o número correspondente ao jogador. No caso de mais de quatro pessoas jogarem simultaneamente, haverá combinações de luzes. A distância limite para não perder a conexão é de 20 metros, e pessoas podem transitar entre o controle e o console que a jogatina não é interrompida

O que mais chama a atenção no Sixaxis é o sensor de movimentos: virando o controle para os lados, para cima ou para baixo, é possível controlar o que acontece na tela – ele capta os movimentos realizados em seis eixos diferentes. Alguns jogos do lançamento já fazem uso dessa função: em *Ridge Racer 7*, a câmera é controlada com os seus movimentos; já em *Call of Duty 3*, uma sacudidela no Sixaxis se transforma em uma coronhada nos adversários. Diversos games futuros, como *Lair* e *Metal Gear Solid 4*, farão uso desse recurso.

Bateria

O Sixaxis não utiliza pilhas. Ele possui uma bateria interna recarregável por meio de um cabo mini-USB, que é conectado na parte superior do controle e em uma das portas USB do PlayStation 3. Os games podem ser jogados normalmente enquanto ele está carregando. De acordo com a Sony, a tecnologia de baterias de polímeros de lítio tem uma longa vida útil.

CINQÜENTINHA

Apenas um Sixaxis acompanha a embalagem do PlayStation 3. Para ter outro controle pronto para o multiplayer a qualquer hora, o jogador terá que gastar mais US$ 49,99.

■ **VISÃO DO NOVO**
Este ângulo do Sixaxis permite a visualização de todas as suas novidades: a entrada para cabo mini-USB que recarrega a bateria, os novos gatilhos analógicos e o botão PS no centro do controle, que serve para acessar o menu principal do PS3 a qualquer momento

FALA AÍ

Quem sabe sabe. Quem não sabe bate palma. Veja o que os especialistas dizem sobre o PlayStation 3

Felipe Azevedo - Editor, Revista GameMaster
Como era de se esperar, o PS3 não empolga logo de cara. O console é lindo e tem funções interessantes, mas os primeiros games deixam a desejar. Enfim, é um aparelho com muito potencial, mas que, por ora, não vale o investimento de toda essa grana.

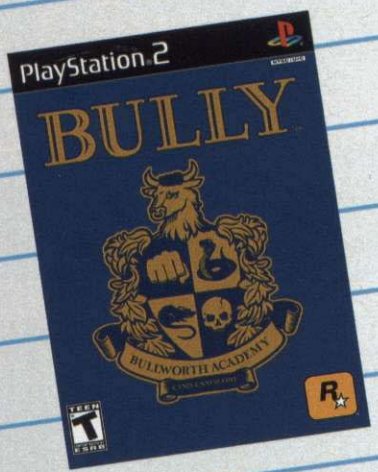
Humberto Martinez - Editor, Revista Anime Invaders
O que mais impressionou foi o demo de *F1*, prova de que realismo e texturas absurdas serão uma constante. A inovação dos menus e a qualidade dos filmes em Blu-Ray também denotam que o PS3 é um entrada para uma nova geração tecnológica.

BULLY

APROVADO

O polêmico Bully está chegando
e não vem sozinho...

Na compra do jogo Bully você ganha
um exclusivo porta-CD personalizado



+

Acompanha manual em português

Para maiores informações acesse: www.jptech.com.br/bully

JP Tech
PRODUTOS INTELIGENTES

TEEN
T
CONTENT RATED BY
ESRB

PlayStation 2

Tel: (11) 3068-9009
jptech@jptech.com.br
www.jptech.com.br

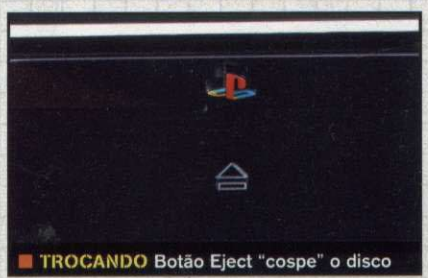
©2006 Rockstar Games. Todos direitos reservados.Rockstar Games, Rockstar North, Rockstar Leeds, Rockstar Lincoln, Rockstar San Diego, Rockstar Toronto, Rockstar Vancouver, o logo, e logos relacionados são marcas e/ou marcas registradas da Take-Two Interactive Software, Inc.

ENTRADAS E SAÍDAS

Dá pra conectar praticamente tudo ao PS3. Só não vá tentar ligar a torradeira

Videogame moderno é assim: possibilita a utilização de todo tipo de acessório e de mídia que você imaginar. A terceira geração do PlayStation não deixa por menos e se mostra uma verdadeira estação multimídia com inúmeras opções de entretenimento.

FORÇA TOTAL O PS3 liga com um leve toque

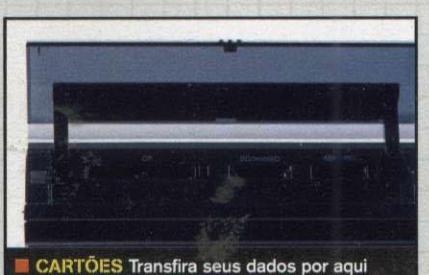


TROCANDO Botão Eject "cospe" o disco

PORTA DE ENTRADA A entrada de discos do PS3 aceita CDs, DVDs e os novos Blu-Ray discs

LINDA TRASEIRA, HEIN PLAY 3! – Saídas de vídeo e áudio digitais para a melhor qualidade possível

PORTAS USB As 4 entradas conectam tudo



CARTÕES Transfira seus dados por aqui

FALA AÍ

Erick Melo - Editor de Arte, Revista D&T para PlayStation
O design do aparelho é maravilhoso, apesar de ser um pouco pesado. O controle compensa isso e está bem mais leve, mas sinto a falta do Rumble. E como bom apreciador de velocidade, digo logo de cara: o *F1* é algo de insano, fenomenal, espetacular!

PABLO MIYAZAWA - Editor, Revista Rolling Stone
Videogame novo, para mim, só fica bom após um bom tempo de "maturação". O PS3 é, hoje, apenas uma sombra do que poderá ser. O visual ainda deixa muito a desejar e está faltando aquele jogo obrigatório que me faça querer ter a máquina agora.

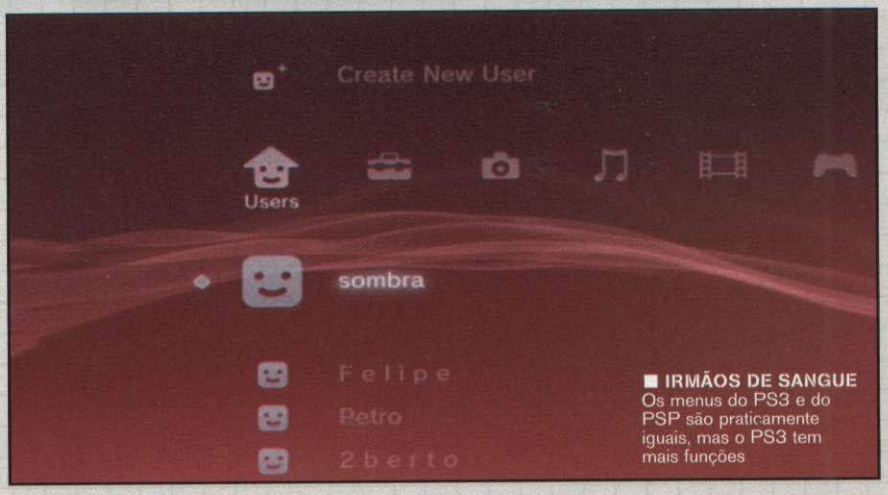
FALA AÍ

Renata Honorato - Editora do site Arena Turbo
Infelizmente, por enquanto, o PS3 está muito aquém das minhas expectativas. Os gráficos são bons, admito, mas tenho a sensação de que ainda falta algo. O sensor de movimento mais atrapalha do que ajuda e a falta da função rumble é brochante.

Fábio Pancheri - Editor do site UOL Jogos
A atual líder do mercado tem um longo trabalho pela frente para fazer valer sua tradição. Mas com belo potencial gráfico e títulos como *Metal Gear Solid 4*, *Final Fantasy XIII*, entre tantos outros exclusivos, motivos para desejar um PlayStation 3 não faltarão.

MENU FUNCIONAL

Conheça todas as funções do novo console da Sony



■ **IRMÃOS DE SANGUE**
Os menus do PS3 e do PSP são praticamente iguais, mas o PS3 tem mais funções

O menu principal do PS3 utiliza o sistema XrossMediaBar, ou XMB, em um esquema praticamente igual ao do PSP. Funciona do seguinte modo: na horizontal estão as oito categorias principais. Verticalmente a elas, estão as opções dentro de cada categoria.

Com o direcional digital, é possível navegar pelo menu pressionando ← e →. Ao escolher uma opção, basta pressionar ↓ e ↑ para acessar as subcategorias. Para confirmar uma escolha, usa-se ✖, enquanto que ● cancela a operação.

O botão ▲ apresenta o menu de opções na tela. Na seção Music, por exemplo, ele permite, além da reprodução da canção, a cópia, a exclusão ou o acesso das informações do arquivo (nome da banda, do disco, etc.). É possível copiar arquivos para outros dispositivos como cartões de memória ou outros acessórios, mas é necessário ter um cabo compatível com o periférico em questão. O mesmo botão serve para, no meio de um filme, ativar e desativar o menu de opções específicas da função. Algumas funções podem ser realizadas simultaneamente. Confira a seguir todas as opções do menu.

Usuários (Users)

Permite a criação de identidades únicas para todas as pessoas que forem utilizar o aparelho. Essa identificação é utilizada no ambiente online dos jogos.

Cada usuário pode ter uma senha específica para acessar sua conta. Mensagens recebidas e enviadas para amigos, dados salvos dos jogos do console e sites marcados como favoritos no browser são informações acessadas somente por seus respectivos donos; saves de jogos do PS2 e do PSP, vídeos, fotos e músicas armazenados no disco rígido são acessados por todos os usuários.

Fotos (Photo)

O modelo básico do PS3 reconhece arquivos de imagens armazenados em CDs e DVDs, no PSP e em câmeras digitais conectadas. O modelo de 60 GB, por possuir entradas específicas, reconhece também os dados armazenados em cartões de memória SD, Memory Stick e CompactFlash.

Assim que as fotos forem copiadas para o HD do PS3, ou acessadas por meio de uma máquina fotográfica digital ou cartão de memória, elas podem ser visualizadas em modo "slideshow". Também podem ser ampliadas e rotacionadas para melhor visualização.

Música (Music)

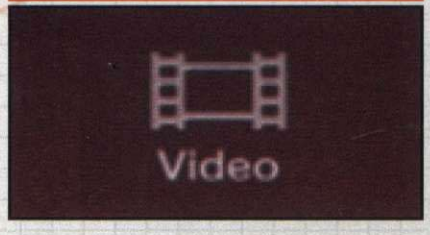
O PlayStation 3 roda arquivos nos formatos MP3, ATRAC, AAC e WAV. As canções podem estar armazenadas em CDs, no portátil PSP ou em cartões de memória.

Um fato interessante é que, como nos computadores, o videogame pode importar músicas diretamente dos CDs, em qualquer um dos formatos compatíveis, e depois se conectar automaticamente à internet para buscar o nome das canções, do artista e do disco.

Durante a execução das canções, aparece uma tela com animações que se movem de acordo com o ritmo das trilhas.

LINHA DE FRENTE – O novo console já chega arrepiando com jogos para todos os gostos. Tem esporte, guerra, corrida e muito mais. E isso é só o começo

Vídeo (Video)



Por ser uma estação de entretenimento doméstico, o PS3 pode rodar vídeos. No entanto, ele vai muito além da simples reprodução dos discos de DVD – seu drive de Blu-ray de alta tecnologia reproduz filmes com definição de até 1080p. O videogame, além de rodar os "velhos" DVDs, reconhece arquivos de vídeo armazenados em CDs, no PSP, nos cartões de memória e no disco rígido interno.

Apertar o botão ▲ durante a execução dos filmes dá acesso ao controle do player, em que é possível mudar as opções de áudio e legenda, o volume, o modo de tela, entre outras funções. Isso também funciona com filmes em DVD, que certamente serão mais utilizados pelos brasileiros, já que ainda não há previsão para o lançamento de filmes em Blu-ray por aqui. Se o sistema se popularizar, isso pode mudar.

O gerenciamento de conteúdo é feito pelo menu principal, que permite transferir os vídeos para outros locais ou deletá-los do HD do PS3.

Jogo (Game)

Quando um jogo é inserido no PS3, o ícone em forma de disco aparece dentro do menu Game. Depois de alguns instantes, uma tela do título é apresentada, como ocorre com os UMDs do PSP. Jogos de PS2 também são compatíveis com o console, mas, segundo alguns relatos, certos títulos apresentaram problemas. Em breve, uma atualização de firmware corrigirá isso.

Nesse mesmo menu está o acesso aos arquivos de save dos jogos, armazenados na pasta Save Data Utility. Por meio de um adaptador vendido separadamente, pode-se usar os dados dos Memory Cards de 8 MB do PS2. O PS3 traz a opção de criar um Memory Card virtual para salvar os jogos de PS2 diretamente no HD.

Alguns jogos do PS3 terão conteúdo extra, como fases e personagens disponibilizados via internet. Depois de feito o download dos arquivos, eles ficam guardados na pasta Game Data Utility. Os jogos comprados ou baixados por meio da rede online, e que ficam armazenados no HD, também são acessados na opção Game do menu principal.

Network (Rede)

Com a versão de 60 GB do console, pode-se utilizar um roteador sem fio para acessar a internet. Já com a versão mais barata, é necessário conectar um cabo de rede à entrada Ethernet.

O Remote Play sincroniza o PSP com o PS3 para que o portátil reproduza o conteúdo do HD em sua pequena tela. Para tanto, o PSP necessita do firmware 3.0 instalado (não disponível até o fechamento desta edição) e a configuração de conexão com o PS3 finalizada.

O navegador de internet leva a rede mundial de computadores para a tela da televisão. É recomendado o uso de um teclado com entrada USB. Com o controle Sixaxis, as palavras são inseridas com um modelo virtual de teclado, a exemplo do PSP. Se o botão ✖ ficar pressionado por alguns instantes, o link abrirá em uma nova janela do navegador, sendo que até oito delas podem ser abertas simultaneamente. O browser é compatível com as tecnologias Java e Flash, ou seja, vídeos do YouTube, uma das maiores manias atuais, poderão ser vistos sem nenhum problema.

FALA AÍ

Eduardo Trivella - Editor, Revista D&T para PlayStation
Vou contra a maré e digo que estou satisfeito com o Play 3. Os primeiros jogos podem não impressionar logo de cara, mas já mostram o potencial do aparelho e me fazem babar por mais. *Motorstorm* é (vai ser) simplesmente sensacional!

Flavia Gasi - Redatora, Revista GameMaster
Design modernoso, gráficos estilosos, coloridos e realistas. A safra regular de primeiros jogos atrapalha o teste do console. Controle bonitinho, mas ordinário (quero meu rumble de volta!). Bom para ver um filminho também.

FALA AÍ

Gustavo Petró - Redator, Revista GameMaster
Achei o console bonito, perfeito para colocar no meio da sala. Ver filmes Blu-ray com alta definição é incrível. É um baita salto em relação aos DVDs. Me decepcionei um pouco com os jogos, mas posso mudar de idéia daqui a alguns meses.

Leandro Rodrigues - Redator, Revista D&T
A guerra definitivamente começou e a Sony está fortemente armada. O aparelho é lindo e imponente, mas a primeira leva de jogos não empolga. O futuro me parece promissor: as demos disponíveis na PlayStation Network são impressionantes.

Configurações (Settings)

Esta seção configura todas as opções do PlayStation 3 e habilita o download de atualizações do sistema, que serão fornecidas pela Sony de tempos em tempos para melhorar aspectos de segurança e performance (a empresa recomenda que os donos do videogame mantenham o PS3 sempre atualizado).

A opção System Update comanda a atualização online. Basta pressionar ✖ para que o sistema, depois de configurado com uma conexão para internet, faça a atualização. Assim que o console foi lançado, a versão 1.10 do firmware já estava disponível.

Abaixo, está a opção BD/DVD Settings, que configura as opções de reprodução dos filmes em Blu-Ray e em DVD. É possível escolher o idioma das legendas e áudio, assim como as configurações de alta definição.

Em Audio Options, é selecionado o formato no qual o PS3 importará as músicas para o disco rígido. O console é compatível com os formatos digitais AAC, MP3 e ATRAC. Nesta seção é escolhida a taxa de compressão para os arquivos de música, que varia de acordo com o formato escolhido. Há também uma opção de "crossfade", que cria um efeito para unir uma música na outra.

Abaixo das opções de áudio fica a configuração das conversas com outros jogadores no ambiente online. Mas é em System Settings, no entanto, que é feito o ajuste dos dados mais importantes do aparelho, como nome do sistema, idioma, dicionário (sim, o PS3 tem um dicionário em inglês para corrigir os textos inseridos na internet ou nos chats e para completar palavras), e pode até fazer com que o PS3 retorne para as configurações de fábrica se ocorrer algum problema. Com a opção Accessory Settings, você faz ajustes para os acessórios, desde a velocidade do mouse até o volume do microfone, além de configurar a EyeToy.

Video Settings é o local onde a conexão de vídeo é ajustada de acordo com o tipo de televisão utilizada. O cabo HDMI é o melhor para uma imagem de alta definição em 1080p; o cabo componente também alcança boas resoluções, mas pode apresentar leves ruídos na imagem (o PS3 reconhece automaticamente a melhor resolução compatível com a TV). Em Audio Settings, a conexão de áudio é ajustada e pode ser utilizada no cabo HDMI, no cabo óptico digital ou pelo conector AV MULTI.

■ **SUCESSO DE VENDAS** – Todas as unidades postas à venda se esgotaram em poucas horas

Para quem tem filhos, o PS3 tem um sistema de senha que impede que os menores tenham acesso a conteúdo impróprio. É só entrar na opção Security Settings, que trava filmes em Blu-ray e em DVD e sites definidos pelo usuário.

O mais interessante da opção Network Settings, além de configurar a conexão com a internet, é a comunicação entre o PS3 e o PSP. A ligação entre os dois permite a visualização de vídeos e fotos e a reprodução de músicas armazenadas no HD, diretamente no portátil. O console conta ainda com uma configuração automática de rede, que reconhece os endereços de IP e DNS. Essa configuração também pode ser feita de modo manual, mas, com isso, é necessário saber todas as informações da conta de internet a ser ativada.

PLAYSTATION STORE

A rede online já estreou e traz muitas novidades

A loja virtual da Sony já apresenta conteúdo bem diversificado. Para acessá-la, é preciso fazer um cadastro: endereços brasileiros e cartões de crédito internacionais com endereço de cobrança nacionais não são aceitos pela rede do videogame. Para garantir o acesso, basta inserir os dados de uma residência norte-americana e selecionar a opção de registro que não exige cadastro de um cartão de crédito.

Até o fechamento desta edição, já estavam disponíveis demos dos jogos *MotorStorm*, *Resistance: Fall of Man*, *NBA 07* e *Formula 1 Championship Edition*, além dos games casuais *Blast Factor* e *Cash Guns Chaos*. O download é relativamente rápido: um arquivo de 300 MB demorou cerca de 20 minutos nos testes. Esses números, no entanto, variam dependendo da velocidade de conexão. *MotorStorm*, por exemplo, tem 468 MB de tamanho, enquanto *Formula 1* tem 678 MB. Os demos são todos gratuitos, mas as versões completas de *Blast Factor* e *Crash Gun Chaos* são pagas – o primeiro custa US$ 7,99, o outro, US$ 9,99. Diferentemente dos sistemas das redes concorrentes, o valor das aquisições é em grana e não em pontos. Os jogos baixados são instalados no disco rígido do videogame, assim como acontece em um computador. *MotorStorm* tem uma instalação que demora um pouco mais de um minuto, enquanto *Formula 1* leva cerca de dois minutos.

Há uma seção de vídeos (de games) e filmes no site. Trailers de longas-metragens da Sony Pictures, como *Silent Hill*, apresentam duas opções de resolução para download, HD e Full HD 1080p, que, lógico, é bastante superior.

Títulos antigos de PSone também serão vendidos na PlayStation Store. Mas embora seus nomes já tenham sido anunciados, ainda não há previsão de disponibilização para a venda.

FAMÍLIA PLAY

Evolução é a ordem natural das coisas. Foi assim com os seres unicelulares, com os macacos e até com os consoles da Família Sony. Desconsiderando as versões menores, PSOne e PSTwo, que saíram posteriormente ao lançamento das versões originais, o PlayStation foi aumentando de tamanho a cada novo console lançado.

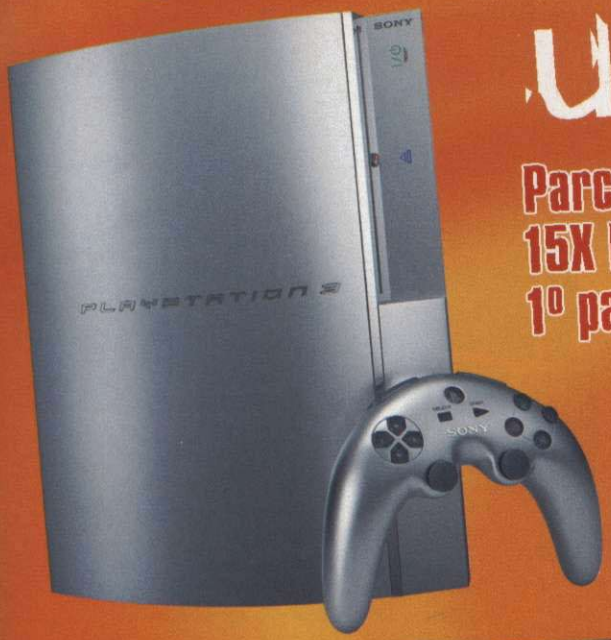
O novo PS3 é o gigante da família justamente por trazer funções que os aparelhos anteriores não tinham. Confira a imagem abaixo e veja que, nesse caso, tamanho faz mesmo diferença.

FALA AÍ

Julio Wecchi - Redator, Revista D&T para PlayStation
É animal, sem dúvida alguma, mas esperava bem mais do PS3. Os gráficos dos games poderiam ser ainda melhores, mas isso deve mudar nos próximos meses. Gostei muito dos novos gatilhos L2 e R2, principalmente no *Formula 1*.

Nelson Alves - Redator, Revista GameMaster
Digo e repito: visual não é parâmetro para me convencer a comprar um console. Físicas, Inteligência Artificial, criatividade e diversão vêm antes, muito antes, na minha lista. O problema é que nem mesmo o visual impressiona por enquanto.

Para quem procura um desafio



Parcelamos em até:
15X NO CHEQUE ou 12X NO CARTÃO / CARNÊ.
1º parcela para 30 dias.

> Aqui o seu aparelho antigo vale na troca.
> Enviamos para todo o Brasil

Play 2
R$ 599,00
a vista (dinheiro)

X-BOX 360º Premiun
R$ 1.800,00 a vista
ou 12X R$ 193,70

Venha conhecer nossa loja

Endereço:

AV: Antonio Piranga, 100 piso 3 box 203 Diadema SP

Tel e Fax (11) 4054-2494

RICK GAMES

AMERICAN EXPRESS · Maestro · MasterCard · Diners Club · REDE SHOP · VISA Electron · VISA

REVIEW

■ **O JOGO DO MOMENTO** A Sony apostou alto em *Resistance* e o resultado úm jogo lindo e frenético

RESISTANCE FALL OF MAN

Produtora: Insomniac Games **Distribuidora:** Sony **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1-4 (32 online)

Combates alienígenas na Segunda Guerra, gráficos espetaculares e modo online grátis

por Leandro Rodrigues

Esta é a grande aposta da Sony para o lançamento do seu tão aguardado console. Algumas pessoas definiram *Resistance* como o jogo de tiro definitivo. Não chega a tanto, mas o resultado não decepciona. A produtora, Insommiac Games, deixou claro que gostaria de mudar a sua fama de só fazer jogos bonitinhos, cheios de carisma e humor. Ao que parece, esse foi justamente o seu maior erro.

Na pele do sargento Nathan Hale, o jogador enfrenta uma guerra com fortes elementos alienigenas. No começo, pouco se sabe sobre a história, que vai sendo revelada aos poucos, com o decorrer da aventura.

De longe, esse é o jogo mais bonito da primeira leva do PlayStation 3. As texturas

estão bem trabalhadas e os elementos de física surpreendem. Para quem gosta de efeitos visuais, basta sair dando tiro para todos os lados para se entusiasmar. Tiros nas paredes e nas portas possuem resultados diferentes e únicos. Mas o destaque fica para a destruição das vidraças, que quebram de maneiras distintas, dependendo do ângulo que o tiro as atinge. A movimentação também é boa e a Inteligência Artificial inimiga está acima da média. Basta você bobear esperando o inimigo parado em um local, que ele procura um caminho alternativo e tenta atacá-lo pelas costas.

Tomando como exemplo o titulo de maior sucesso da Insommiac, o divertidissimo *Ratchet and Clank*, Nathan utiliza dezenas de armas, uma mais incrivel que a outra. Uma em especial tem um efeito muito interessante: uma granada que se transforma em espinho. O resultado é devastador.

O modo online também não decepciona. A Sony prometeu que tudo seria gratuito e até o momento está cumprindo a promessa. Tudo é de graça e os modos são divertidos e frenéticos. Em todas partidas disputadas aqui na redação, as salas estavam cheias e a velocidade perfeita, sem apresentar nenhum lag.

Mas se o jogo é tão bom assim, por que não receber uma nota 10 logo de cara? A resposta é simples: *Resistance*, com exceção do modo online, é um tanto chato. A escolha da Insommiac em mudar de ares e fazer um jogo mais sério, diferente do que está habituada, resultou em um jogo sem carisma, com uma história fraca que não prende o jogador. O começo cadenciado e sem grandes momentos de ação acaba afastando os menos persistentes. Mas para um titulo de lançamento, o resultado foi bom, mostrando que o aparelho possui um enorme potencial a ser explorado.

Como destaque final, vale lembrar, que o jogo conta com um atrativo extra: legendas em português. Mas de Portugal.

■ **PLANETA ERRADO** Os alienígenas resolveram atacar durante a Segunda Guerra Mundial

AVALIAÇÃO D&T
Gráficos: 9,0 **Som:** 8,5
Controle: 7,0 **Diversão:** 8,0
Desafio: 8,0

8,5

Mata-mata para 32 jogadores no melhor título de PlayStation 3 até agora

por Humberto Martinez

AVALIAÇÃO D&T
Gráficos: 8,0 **Som:** 8,0
Controle: 8,5 **Diversão:** 9,0
Desafio: 8,0

8,5

Como jogador tradicional de shooters, estava contando os dias para jogar *Medal of Honor: Airborne*, previsto para março de 2007, e não tinha grandes expectativas para *Resistance*. Afinal, é um game da Insomniac, a empresa que criou *Ratchet & Clank*, oras bolas.

Minha expressão foi de pura surpresa (e das boas) quando comecei a jogar e senti o clima do combate, composto por uma combinação de suspense e terror que fortalece o enredo de ficção científica e ação frenética capaz de imitar uma guerra histórica. A mistura se estende ao arsenal, que oferece armas clássicas (e eficientes) e também equipamentos alienígenas, cada um com opções de disparos primários e secundários.

Nathan Hale, o sargento com pinta de Bruce Willis e protagonista da trama, e seus aliados dos exércitos norte-americanos e ingleses são muito bem dublados, dando um ar cinematográfico ao game. A campanha solo exige mais do que sair atirando como um louco, pois os monstros inimigos não são inteligentes, mas tem o bom senso de nunca ficar parados levando bala e procuram abrigo ou condições melhores para enfrentá-lo. Jogadores que gostam de companhia podem curtir a aventura com a ajuda de um parceiro ou partir direto para o multiplayer, que oferece muitas modalidades offline e online.

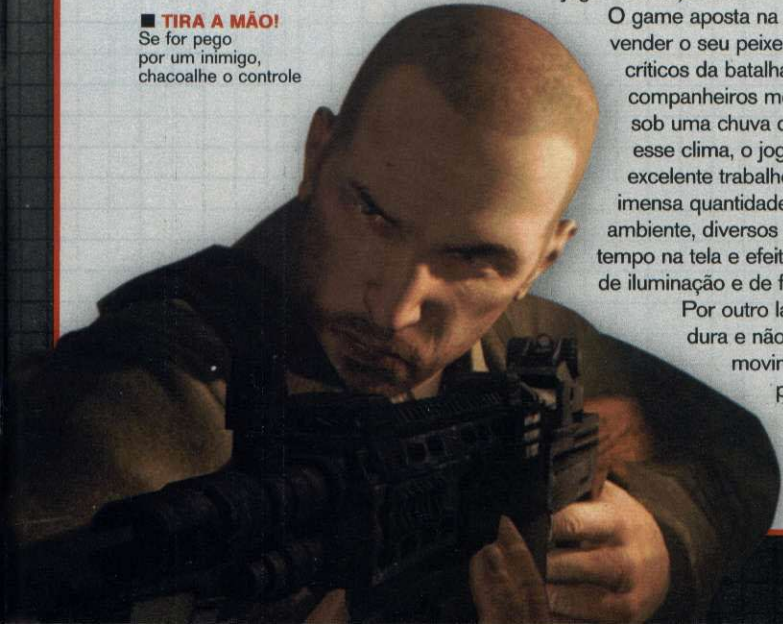
As outras atrações são características básicas (e impressionantes) do console: texturas absurdamente detalhadas, cenários amplos e parcialmente destrutíveis, capacidade de visualizar alvos e cenários a enorme distância e efeitos sonoros de primeira. E pensar que é apenas a primeira leva de shooters para o PlayStation 3. Imagine o que vem por aí!

Primeiro shooter para PS3 impressiona com combate definitivo entre humanos e monstros

por Gustavo Petró

AVALIAÇÃO D&T
Gráficos: 8,0 **Som:** 8,5
Controle: 9,0 **Diversão:** 7,0
Desafio: 7,5

7,5



■ **TIRA A MÃO!** Se for pego por um inimigo, chacoalhe o controle

Detonar hordas de alienígenas babões ou se proteger de tiroteios nas trincheiras da Segunda Guerra Mundial se tornou algo comum na geração passada, mas nunca imaginei que no PlayStation 3 as duas coisas se uniriam em um dos primeiros jogos do lançamento.

O game aposta na emoção para vender o seu peixe: nos momentos críticos da batalha, seus companheiros morrem na sua frente sob uma chuva de balas. Para criar esse clima, o jogo apresenta um excelente trabalho visual: há uma imensa quantidade de detalhes no ambiente, diversos inimigos ao mesmo tempo na tela e efeitos deslumbrantes de iluminação e de fumaça.

Por outro lado, a câmera é dura e não mostra uma movimentação real do personagem.

O destaque fica por conta da jogabilidade e do modo multiplayer. Os controles respondem incrivelmente bem e a disposição dos comandos ajuda no fuzilamento de aliens. O sensor de movimentos do Sixaxis é pouco utilizado – somente para se livrar dos agarrões dos adversários – mas já dá um gostinho do que pode vir em outros jogos.

As partidas online são a melhor parte do jogo: até 32 pessoas brigam no modo Deathmatch para ganhar pontos e subir no ranking do game. Jogando na pele dos bandidos, é possível usar poderes especiais: por um determinado tempo, como enxergar os adversários através da parede.

Os felizardos que conseguiram comprar o PS3 no lançamento têm em *Resistance* uma grande desculpa para passar várias horas na frente da TV, pois este é um dos melhores títulos que o novo console tem a oferecer até agora.

■ **MULTIDÃO** Modo online se sobressai no jogo

REVIEW

CALL OF DUTY 3

■ **MISSÃO SUICIDA** Se não fosse um videogame, dificilmente você sairia vivo daqui

Produtora: Treyarch **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 (24 online)

Pequenos defeitos tiram o brilho daquele que poderia ter sido um excelente game

por Eduardo Trivella

O lema da geração hippie era "faça amor, não faça guerra". O cara que criou essa frase certamente não jogou nenhum game *Call of Duty*.

Essa série é um verdadeiro inferno, no sentido mais bonito da palavra (se é que isso é possível). Seus jogos não param um minuto sequer, a ação é uma das mais frenéticas de que se tem notícia e fica até difícil respirar se o jogador não apertar o botão de pausa.

O terceiro game da franquia (que também saiu para PS2 – review na página 43) está movimentado como sempre, com uma recriação perfeita do caos das batalhas da Segunda Guerra Mundial, mas sem os alienígenas que infestam o outro FPS de lançamento do PS3. Aliás, os tiroteios de *COD3* são baseados em combates reais, especificamente os que se sucederam logo após o dia D e ficaram conhecidos historicamente como a "Fuga da Normandia", e que acabaram por libertar os franceses do domínio nazista. Tudo isso é visto pelos olhos de soldados de diferentes nacionalidades, como poloneses, ingleses e americanos.

Apesar de toda essa fidelidade ao massacre generalizado que é uma guerra, *Call of Duty 3* fica devendo um pouco se pararmos para analisar que, como jogo de lançamento de um novo console, ele deveria ser mais impactante. Logicamente, ele está bem acima da média dos jogos do gênero, mas isso

porque o jogo é bom por si só, não porque é um título do PS3. Na verdade, este é um port (adaptação) do game produzido originalmente para o Xbox 360 e, talvez por não conhecer a fundo o novo hardware, a equipe de desenvolvimento não tenha feito um trabalho tão bom quanto no sistema que já conheciam a fundo. O mais novo aspecto da jogabilidade exclusivo desta versão, a sensibilidade ao movimentos do controle, dá a impressão de ter sido incluída só para todo mundo ver que ela existe, já que não funciona tão bem quanto deveria: os veículos saem do eixo direcional muito fácil e as coronhadas, pelo menos comigo, sempre acionavam algum outro comando que eu não desejava. Outro defeito é a queda de velocidade que ocorre de vez em quando.

Felizmente, o jogo tem qualidades de sobra para superar esses pequenos problemas. Principalmente na jogatina online, em que conta com modos divertidos e movimentados para até 24 jogadores simultâneos e que não apresentam atrasos de forma alguma.

■ **ENTRE MORTOS E FERIDOS** Cenários devastados e caos constante é o que você verá neste game

AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: 7,0 **Som:** 8,5
Controle: 7,0 **Diversão:** 9,0
Desafio: 8,5

8,0

O melhor clima de guerra já recriado em um game, mas que é prejudicado por quedas de velocidade no processamento

por Nelson Alves Jr.

Parece estranho dizer que um jogo merecedor de nota máxima em um console consiga deixar tanto a desejar em outro sistema de mesma geração.

Isso é o suficiente para torná-lo ruim? De forma alguma, apenas frustra saber que o potencial alardeado do PS3 não tenha sido totalmente usado. Apesar de manter a imersão inigualável vista na versão do Xbox 360, *COD3* para PS3 apresenta quedas constantes de velocidade no processamento, sem falar de cores menos saturadas.

Contudo, vale ressaltar que o título mantém o posto de melhor jogo de guerra já feito. A quantidade de ação na tela já garante uma imersão poucas vezes vistas num game do gênero. Um tiroteio frenético, efeitos por todos os lados, com direito à tela chacoalhando sem parar, e você no meio daquilo sem entender direito o que se passa. Explosões constantes e fogo cruzado ininterrupto é o que se vê do início ao fim da história. É preciso manter a cabeça fria e planejar com cuidado a estratégia antes de colocar a cabeça para fora do abrigo, caso contrário você corre o risco de ficar com um buraco enorme em seu capacete.

Diferentemente do segundo episódio, em que a ação rolava essencialmente a pé, agora é possível controlar dois tipos de veículos: jipes e tanques. Mesmo curtas, tais missões são bem divertidas. Arrebentar inimigos com o canhão do tanque é impagável. Lembrando que na versão de PS3 as máquinas utilizam o sensor de movimento do joystick. Sensível demais, exige um tempo pra se acostumar. Sinceramente, ainda prefiro o bom e velho analógico. Em determinadas seqüências rolam brigas mano a mano contra soldados inimigos, outro detalhe inédito na série. Apesar de bacana, trata-se de outra idéia que utiliza de maneira forçada o sensor de movimentos do videogame: quando agarrado por um inimigo, você deve mover o joystick de um lado para outro para se livrar do canalha. Acontece que não funciona direito. Se o problema é falta de sensibilidade do sensor ou de competência da produtora, só um eventual *CoD4* responderá.

De maneira geral, pode-se dizer que é o melhor título de lançamento do PS3. *Resistance: Fall of Man*, que andaram falando tanto, não possui metade do clima e da diversão proporcionado por *CoD3*. Mesmo com todos os problemas citados, trata-se do jogo obrigatório para quem pretende comprar o console

■ **CORONHADA** Balançando o controle do PS3, o personagem usa o cabo de sua arma para golpear os adversários

■ **DE CARONA** – Para que o jogador não se canse de andar, algumas fases têm veículos

AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: 7,5 **Som:** 9,0
Controle: 7,5 **Diversão:** 10,0
Desafio: 8,5

8,0

REVIEW

RIDGE RACER 7

■ **ÓLEO NA PISTA** Derrapar muito é a ordem do dia

Produtora: Namco **Distribuidora:** Namco **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1-2 (14 online)

Bonito e divertido, ele é. Mas não espere por nenhuma grande novidade

por Eduardo Trivella

Algumas coisas na vida não vão mudar nunca. Exemplo: quando você entra em um cinema, as luzes se apagam antes do filme; quando um novo console da Sony é lançado, mais um *Ridge Racer* aparece nas prateleiras. É batata: isso aconteceu em todos os lançamentos de hardware da empresa e (aposto) vai acontecer no futuro. A não ser, é claro, que a Namco vá para o buraco, o que nem de longe é o meu desejo.

Esse início de review pode até parecer meio rancoroso e direcionado a menosprezar a famosa série de corrida, mas não é essa a intenção: *Ridge Racer 7*, apesar de não representar nenhuma grande novidade, cumpre seu papel como opção de diversão sem compromisso.

■ **LINDÃO** Só perde um pouco em tela dividida

Como em jogos anteriores da série, o que pega aqui não é a velocidade absurda de games como *Midnight Club*, a destruição arrebatadora de *Burnout* ou o incrível detalhamento de *Gran Turismo*. Nada disso. Quem joga sabe: em *Ridge Racer*, o negócio é dominar a arte do drifting e abusar das derrapagens para chegar em primeiro lugar.

A princípio, o jogador menos acostumado à série vai correr normalmente e se perguntar por que nunca chega em primeiro lugar. Depois, vai perceber que as curvas são feitas mais rapidamente a partir do momento em que as derrapagens são utilizadas e vai começar a vencer as competições. Mais para frente, se não estiver craque em andar com o carro de lado, vai sofrer para superar séries de cinco curvas fechadíssimas em seqüência. E quando outros 14 carros estiverem enchendo a pista e deixando poucas brechas para ultrapassagem, essa habilidade será mais do que obrigatória. Existem outras técnicas, como o aproveitamento do vácuo, mas todas elas ficam em segundo plano quando comparadas ao drifting. Principalmente porque são executadas derrapagens em que o jogador carrega a barra de turbo para andar mais rápido durante certo tempo.

O modo principal de jogo oferece corridas com objetivos diferentes – mas nada muito fora do normal – ao redor do mundo, e é preciso conseguir patrocínios para enfrentar novos adversários. Todos os números são altos: pistas, carros e peças estão presentes em grandes quantidades. A galera da redação duvida, mas a Namco jura de pés juntos que 300 mil combinações de tunagem podem ser feitas.

Para definir sucintamente *RR7*: divertido, sim; duradouro, não. Ainda bem que estamos na nova geração e a maioria dos jogos produzidos a partir de agora conta com modos online.

■ **NOSSAS PRECES FORAM OUVIDAS** O locutor não está tão insuportável desta vez. Que bom!

AVALIAÇÃO D&T

Gráficos: 8,5 **Som:** 8,5
Controle: 8,0 **Diversão:** 7,5
Desafio: 7,0

8,0

Mais um lançamento de console, mais um *Ridge Racer* e, mais uma vez, tudo igual

por Leandro Rodrigues

AVALIAÇÃO D&T
Gráficos: 7,5 **Som:** 6,5
Controle: 7,0 **Diversão:** 8,0
Desafio: 6,5

7,0

■ **ESCORREGADIO** Derrapagens exageradas

No mundo dos games, *Ridge Racer* já virou sinônimo de lançamento de console. Isso fica ainda mais evidente quando estamos falando dos aparelhos da Sony: todos eles tiveram um game da série logo na semana de estréia.

Agora, no momento do lançamento do PlayStation 3, não poderia ter sido diferente: lá estava *Ridge Racer 7* esperando por compradores nas prateleiras. Ele é um companheiro tão fiel dos lançamentos que, só de olhar para ele, já sentimos que o conhecemos profundamente. O que não deixa de ser verdade, convenhamos. Afinal, depois de tantos lançamentos e de tantos *Ridge Racers*...

Para quem não conhece a série (se é que existe alguém assim nesse mundo), trata-se de um jogo de corrida em que o destaque fica por conta das derrapagens exageradas. Nessa nova versão, elas estão mais surreais do que nunca.

As novidades da série se resumem ao acréscimo de um sistema de tunning, presente em quase todos os jogos de corrida da atualidade, e também um sistema de vácuo, que permite ao jogador variar muitas estratégias durante as corridas. Os números são grandiosos: ao todo, 22 pistas, 40 carros e mais de 7 mil combinações de peças para modificar os carros.

Mas o que você deve estar curioso para saber é "no que o PlayStation 3 contribui para melhor a experiência". Bem, os gráficos estão um pouco mais definidos do que no último jogo da série (lançado para Xbox 360), mas nada que empolgue, já que a Namco teve um ano a mais para trabalhar no game que fez para a Sony. Ao contrário de outros jogos que foram simplesmente adaptados para PS3, *Ridge Racer 7* foi criado exclusivamente para o console, o que resulta em uma jogabilidade limpa e sem nenhuma queda de quadros. O sensor de movimento do controle parece que pegou os produtores de surpresa, já que a única função que ele possui é a de movimentar a câmera durante a corrida e, mesmo assim, você deve apertar o botão SELECT para habilitar essa função completamente inútil.

O modo online do jogo mostra como tudo deve funcionar no console da Sony, pelo menos agora, em um primeiro momento. A melhor notícia é que tudo é gratuito: para jogar, basta ter vontade e, claro, uma conexão de banda larga. A Namco promete atualizações como novas pistas e peças para download. Mais uma vez, tudo totalmente de graça.

Existem dois modos de jogo. Um que conta com até 14 corredores cujo objetivo é simplesmente subir no ranking em busca de dinheiro e fama. A segunda modalidade é em dupla e abre novas opções de estratégia. Para se comunicar com seu parceiro, existem várias frases pré-configuradas que são traduzidas para o idioma escolhido no sistema do console. Tudo roda sem nenhum problema de atraso.

Ridge Racer 7 não apresenta nenhuma grande novidade e continua com fisicas pouco realistas. Mas deve agradar aos fãs e vender muito, já que faltam opções do gênero no momento.

■ **MESMA NOVELA** – Pode apostar que no lançamento do PS4 vai ter outro *Ridge Racer*

■ **GARAGEM DA HORA**
As opções de customização são novidade na série

DEMOS

MOTOR STORM

■ **DESFILADEIRO** O racha rola na beira de um enorme precipício. Vacilou, morreu

Produtora: Evolution Studios **Distribuidora:** Sony **Tipo:** Corrida **Jogadores:** N/D

O melhor game que ainda não saiu

por Eduardo Trivella

■ **POEIRA** As partículas sujam o pára-brisas

Primeiro, aquilo que você está morrendo de vontade de saber: os gráficos de *Motorstorm* não estão iguais aos do já famoso vídeo da E3 2005. Mas para o espanto geral, não estão muito longe daquilo, não! Este é um dos dois primeiros títulos-demonstração da PlayStation Store e um dos jogos que mais empolgam até agora no PS3, mesmo não estando finalizado.

A única pista disponível é Raingod Mesa, o mesmo estágio experimentado pelos visitantes da Tokyo Game Show 2006, e os veículos presentes são apenas duas motos e duas pick-ups. Mesmo assim, dá pra se divertir pra caramba e imaginar como o produto final será empolgante (a produtora promete um total de 70 pistas!).

O sistema de físicas, melhor aspecto do game, é fenomenal, os veículos sofrem mudanças no trajeto causadas pelas mínimas variações de velocidade e/ou falhas no terreno. Apesar de tirarem um pouco a paciência devido à repetição, os acidentes são espetaculares. E sensor de movimentos do controle, difícil de se acostumar, também já está funcionando: os veículos podem ser controlados com simples inclinações laterais no controle.

FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION

■ **IMPRESSIONANTE** Se todos os jogos do PS3 tiverem essa qualidade, estamos feitos

Produtora: Sony **Distribuidora:** Sony **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1-2

O futuro é lindo e promissor no PS3

por Leandro Rodrigues

A Fórmula 1 chega com tudo à nova geração e encanta em todos os sentidos. Som de primeira linha, opção de rodar em português e pelos gráficos excepcionais. Cenários, torcida, pista, carros, tudo está perfeitamente detalhado. Principalmente se a corrida for ajustada para um clima chuvoso. Aí sim o PS3 mostra o seu poder: a tela fica cheia de gotas, como se fosse a viseira do piloto, e assim que a velocidade aumenta, as gotas escorrem pela tela em movimentos independentes.

Na dificuldade mais alta, um toque mais forte no adversário pode significar um pneu voando e de pedaços da carcaça espalhados pelo asfalto. A única coisa que ainda precisa ser melhorada para a versão final é a relação carro/ cenário – em alguns momentos o carro parece estar flutuando, subtraindo o realismo do resto do jogo.

Por enquanto, são apenas duas pistas, Monza e Indianápolis, e o jogador pode correr por, no máximo, duas voltas. No produto final é que o bicho vai pegar!

■ **DEIXA MOLHAR** O legal é correr na chuva

SO NA FRATELLO VOCE ENCONTRA...

Qualidade
Nota Fiscal
Procedência

Oficina Própria
11 ANOS no mercado
Técnicos Qualificados

Garantia Estendida
1 ANO
nossa Garantia
A maior do Brasil

PS2 SLIM

APENAS
6 x R$ 147,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 750,00
(PARA PAGAMENTO À VISTA)

APENAS
6 x R$ 133,50
(SOMENTE NO VISA)
OU R$ 680,00
(PARA PAGAMENTOS À VISTA)

MODELO 75001

SUA COMPRA EM TODO...
...BRASIL!
SEDEX

Promoção 1
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 01 Bolsa
- 01 Suporte Vertical
- 01 Porta CD
- 05 BRINDES

Promoção 2
- 02 Controles Originais
- 01 Memory Card Original
- 03 BRINDES

CONTROLE ORIGINAL
+
MEMORY CARD 8MB

APENAS
R$110,00
À VISTA

Faça seu cadastro por telefone e pague suas compras em **12x**. Aceitamos todos os cartões.
Para conhecer essas e outras promoções acesse **www.fratellogames.com.br**

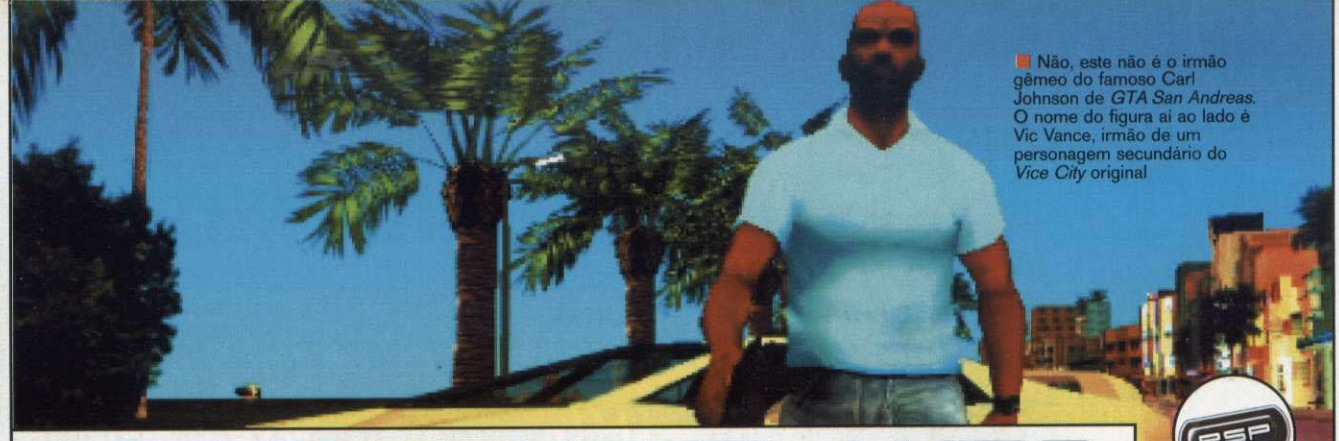
Assistência técnica especializada desde 1995!

SEU GAME COM TUDO!

Fratello Games®

Visite uma de nossas lojas GAMES e INFORMATICA
***Loja 1** - Rua Sta. Ifigênia, 295*
2º andar loja 215/216 -
Fone: (011) 3362-2206 / 3333-2092
Fone/Fax: (011) 3224-9418
***Loja 2** - 2º andar loja 208 -*
Fone: (011) 3361-2783

Os pagamentos de vendas a financiamento deverão serem feitos com cheques.
As promoções serão válidas até o fim do estoque. Para financiamento crédito sujeito a aprovação



Não, este não é o irmão gêmeo do famoso Carl Johnson de *GTA San Andreas*. O nome do figura ai ao lado é Vic Vance, irmão de um personagem secundário do *Vice City* original

GRAND THEFT AUTO VICE CITY STORIES

Crime e castigo sob o sol escaldante

NOTA **9,0**

Produtora: Rockstar Leeds **Distribuidora:** Rockstar Games **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 6 **Ponto forte:** Liberdade, muitas missões e um jogo longo **Ponto fraco:** Pouca inovação **Gráficos:** 9,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 8,0

por Gustavo Petró

Como em *Liberty City Stories*, também para PSP, este game é uma história paralela de outro *Grand Theft Auto* lançado em 2002 para o PS2. A história rola em 1984, época em que o Victor Vance, irmão de Lance Vance do *Vice City* original, entra para o exército para ajudar o irmão doente. As coisas complicam quando seu superior começa a lhe pedir para cumprir tarefas ilegais. Logo, os militares descobrem tudo e o expulsam da corporação. Como este é um jogo da série *GTA*, Vic acaba seguindo uma carreira criminosa.

O visual no PSP surpreende. Há diversos efeitos de iluminação e de fumaça, por exemplo, que foram melhorados em relação a *Liberty City Stories*. A cidade pode ser enxergada a grandes distâncias e o pôr-do-sol deixa um efeito alaranjado na tela. Por outro lado, alguns bugs já tradicionais da série insistem em aparecer: as texturas pulam como pulgas e os pedestres atravessam paredes com freqüência. A Inteligência Artificial continua fraca, com inimigos bobos que esperam parados até que você atire neles.

Os controles do PSP são bons, mas pecam em um pormenor: jogos como *GTA* exigem uma segunda alavanca analógica para o controle de câmera. Aqui, essa função fica a cargo de uma combinação do botão L com o disco direcional. No fogo cruzado, você vai levar alguns tiros antes de perceber quem estava atirando.

Para avançar no game e conseguir mais grana, você terá que seguir o estilo de missões da série: ir a um determinado local, eliminar gangues, fugir, roubar carros, invadir propriedades, etc. Porém, essa repetição não prejudica o game. Pelo contrário: o contexto em que as missões se encaixam deixa tudo divertido.

Como em todos os jogos *GTA*, o mais divertido é causar o caos. Para isso, o jogador dispõe de diversas armas para aniquilar quem estiver na sua frente. É uma pena que a polícia chega rápido demais, mais rápido até que as polícias de games anteriores da série.

A exemplo de *San Andreas*, você pode aumentar sua reputação e fortuna conquistando territórios. Em *VCS*, propriedades são adquiridas com a eliminação das gangues que as dominam. Quanto mais casas você tiver, mais grana vai receber "no final do mês".

O modo multiplayer retornou, permitindo que seis jogadores destruam a cidade através da conexão ad hoc – nada de partidas online, no entanto. O velho deathmatch se une aos modos Empire Takedown, no qual o objetivo é colocar uma bomba na base adversária e esperar um minuto até que ela exploda, e o Might of the Hunter, que coloca os participantes em uma batalha com helicópteros.

Contudo, *Vice City Stories* não representa um passo à frente: o game é comprido o suficiente para permanecer no PSP por alguns meses, mas é apenas mais do mesmo. Talvez na nova geração, *GTA* mostre algumas novidades interessantes.

JET SKI O veículo aquático estréia em *VCS*

CREPÚSCULO Os efeitos visuais são lindos

MIAMI, CAPITAL DO CRIME Vice City é uma versão fictícia da cidade da Flórida, mesmo cenário onde se passa *Scarface*, outro game em que as ações ilícitas são as principais atividades

CALL OF DUTY 3

Em plena nova geração, o PS2 ainda tem munição

NOTA **8,0**

Produtora: Treyarch **Distribuidora:** Activision **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Se fosse mais real, você se machucaria
Ponto fraco: Curta duração **Gráficos:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 7,0

por Leandro Rodrigues

Impressionante é a palavra que melhor descreve este jogo. Mantendo a linha das versões anteriores, *Call of Duty 3* realmente consegue fazer o jogador se sentir no meio de uma guerra.

Em alguns momentos, a sensação de caos é tão intensa que é impossível não se sentir impotente. Claro que isso logo passa quando você aprende a dominar todo o arsenal disponível no jogo, em especial a bomba de fumaça que, além de ser um ótimo aliado para distrair os inimigos e facilitar sua invasão, proporciona um dos efeitos visuais mais perfeitos do PS2. Aliás, essas invasões rendem boas surpresas, principalmente quando você precisa enfrentar algum inimigo em um combate corpo a corpo. Nesses momentos, um evento de ação é desencadeado e você deve apertar a seqüência de botões que aparece na tela para se desvencilhar.

DE TODO LADO Os inimigos não dão sossego

Como nos episódios anteriores, você vai incorporar soldados de várias tropas, de diversas nacionalidades, todos rumando em direção a Paris por rotas diferentes, mas com um objetivo em comum: a retomada da França.

Apesar de o jogo contar com algumas missões realmente longas, nas quais é fundamental colocar a cabeça para funcionar em busca da melhor estratégia, outras fases são rápidas e deixam um gostinho de quero mais. Para concluir o modo principal, não são necessárias mais do que oito horas de jogo, o que é muito pouco para os padrões de hoje em dia. Felizmente, existe o modo multiplayer online que pode acrescentar muitas horas de entretenimento ao jogo. *Call of Duty 3* é um jogo fora de série e demonstra que o PS2 ainda tem fôlego para resistir um tempo.

PlayOff games

Sua diversão começa aqui!

Chegou BB Crediário.
Agora você pode parcelar em até 24 vezes com toda facilidade.
(Apenas pessoalmente)

*estoque limitado

Assistência Técnica
Orçamento sem Compromisso
Parcelamos em até 24X
› Confira as promoções em nosso site:
www.playoffgames.com.br

(11) 5585-0566 / 5581-5592
Rua São Sebastião, 56 – loja 15 ao lado do Metrô Saúde
Convênio com estacionamento na Av. Jabaquara, 1753 ao lado do Colégio Sta. Amália
Entregamos na grande S. Paulo (Motoboy - consultar frete) e em todo o Brasil (Via Sedex)

Horário de funcionamento:
Segunda - sexta: 9h00 às 20h00
Sábado: 9h00 às 19h30

THE SIMS 2: PETS

A série aprendeu alguns truques novos

NOTA 7,0

Produtora: Maxis **Distribuidora:** EA Games **Tipo:** Simulador **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Tem bichinhos
Ponto fraco: Os bichinhos são as únicas novidades **Gráficos:** 8,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 7,0

■ **FOFURA PURA** Enquanto ele está limpo, tudo bem. Quero ver pegar no colo quando ele voltar todo sujo e cheio de pulgas do passeio no parque

por Leandro Rodrigues

Se o cachorro é realmente o melhor amigo do homem, até que ele demorou para aparecer para os homens virtuais da série *The Sims*. O novo *Pets* traz tudo o que você já está acostumado a ver, além de um pequeno, inédito e trabalhoso detalhe: os bichinhos de estimação.

O jogo permite a escolha entre uma casa já habitada, com humanos e animais, ou então uma zerada, sem nada. Nessa segunda variante, o leque de opções é assustador. Mas depois de uma breve fuçadinha, nada mais será segredo graças a um sistema intuitivo para a definição das opções.

Os gráficos estão no nível de sempre, só que mais leves e agradáveis. Essa sensação fica ainda melhor quando aliada à bela trilha sonora, com músicas empolgantes.

Como já mencionado antes, além de ter que cuidar do seu próprio corpo, satisfazendo

■ **OBEDIÊNCIA** Vida de cão é aturar humanos

todas as suas vontades e pedidos da natureza, agora você precisa cuidar do seu bichinho: dar carinho, banho, comprar comida e brinquedos são apenas algumas de suas tarefas. Existe ainda a possibilidade de ensinar truques e tarefas para o seu companheiro. Uma ótima pedida, a menos que você queira ver a sua casa toda suja e bagunçada. *The Sims 2: Pets* é o mesmo jogo de sempre, mas com uma pitada de novidade. Quem sempre gostou vai continuar gostando. Mas só essas pessoas.

THE SOPRANOS: ROAD TO RESPECT

Conheça novos detalhes da série de TV

NOTA 7,0

Produtora: THQ **Distribuidora:** 7 Studios **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Gráficos de qualidade e enredo paralelo a série
Ponto fraco: Muito repetitivo e sonolento depois de algumas horas **Gráficos:** 5,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 7,0

por Leandro Rodrigues

Não é de hoje que a máfia está tomando conta dos consoles de videogame, mas ultimamente isso está ficando cada vez mais freqüente. *O Poderoso Chefão*, *Scarface* e até *Yakuza* pintaram nos consoles da Sony neste último ano. Agora é a vez da *Família Soprano*, uma consagrada série que mostra a máfia como ela realmente é. Quer dizer, com algumas liberdades que a televisão permite.

■ **FAMÍLIA** Este valor é respeitado na máfia

Você controla Joey LaRocca, um filho bastardo de Sal "Big Pussy", que não aparece na série. A trama rola paralelamente ao seriado, e o objetivo é conduzir Joey pelos caminhos tortuosos da máfia.

Os gráficos estão acima de qualquer outro jogo de mafioso que tenha saído nos últimos tempos, com personagens bem modelados e movimentação fluente. Todos os personagens são dublados pelos respectivos atores da série e o sistema de batalha conta com diversas opções de golpes liberados de acordo com a sua evolução no jogo.

A falha fica por conta da falta de alternativas. O jogo se resume a entrar em diferentes locais, falar com as pessoas certas e descer a porrada. Enjoa em pouco tempo, mas vale para os fãs que desejam conhecer uma história paralela ao seriado da HBO.

■ **MÁFIA EM ALTA** Muitos games têm retratado o império do crime nos últimos tempos

ATV OFF ROAD FURY 4

NOTA **8,0**

Correndo até ficar cansado

Produtora: Climax **Distribuidora:** SCEA **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 8 **Ponto forte:** Gráficos e quantidade de pistas disponíveis
Ponto fraco: Modo online apresentou um pequeno lag **Gráficos:** 8,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 8,0

■ **ATRASO** No modo online, há um pequeno lag

por Leandro Rodrigues

A série *ATV* é veterana nos consoles da Sony. Para a quarta versão, a produtora expandiu os domínios e, além de pilotar os veículos que dão nome à série, os ATVs, uma espécie de moto com quatro rodas capaz de andar em qualquer tipo de terreno com ótima desenvoltura, é possível controlar motos, buggies e até veículos mais pesados como jipes com tração nas quatro rodas. Possibilidades não faltam: ao todo, são mais de 70 pistas para correr tanto no modo para um jogador como no modo online.

Os gráficos têm ótima qualidade, com pistas bem detalhadas e movimentação muito realista. Um destaque fica para os efeitos de luzes: no meio de um salto, você pode ver o sol batendo direto no seu rosto. As músicas são ótimas e colaboram para criar o clima perfeito para esse tipo de corrida.

Em algumas partidas online, o jogo apresentou um pequeno lag, tanto em disputas com jogadores brasileiros quanto com estrangeiros. Mesmo com esse defeito, no geral o jogo agrada, principalmente para quem resolver encarar o modo carreira, que é muito semelhante ao do consagrado *Gran Turismo*. Antes de jogar, você deve tirar a carta para todos os carros e só depois sair comendo terra.

■ **FORÇA BRUTA**
O show é dos ATVs, porém veículos mais pesados também têm vez

Maniha Games
Consoles • Games • Acessórios

Tel: (11) 3228-1541
Rua Barão de Duprat, 323 Loja Q.005

LUMINES 2

A segunda vez vicia de verdade

NOTA 9,0

Produtora: Q Entertainment **Distribuidora:** Buena Vista Games **Tipo:** Puzzle **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Video clipes e diferentes níveis de dificuldade **Ponto fraco:** Reutilização das skins da primeira versão **Gráficos:** 8,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 9,5 **Desafio:** 9,0

por Gustavo Petró

Tem gente que fala que *Lumines* é apenas um *Tetris* com músicas eletrônicas, mas a verdade é que o jogo representou uma evolução no gênero puzzle e viciou uma legião de donos do PSP no ano passado. Um dos motivos do sucesso é a jogabilidade simples: tudo o que se deve fazer é unir blocos de cores iguais e fazê-los sumir quando uma barra, que anda ao ritmo das canções, passa na

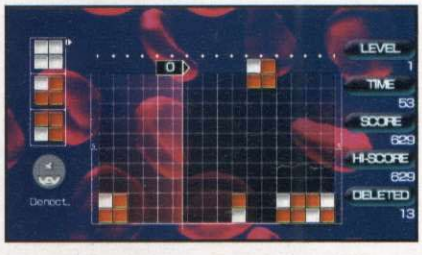
BANDAS New Order, Black-Eyed Peas e outras

tela. Em *Lumines II*, o conceito permanece, mas ganha novidades: as skins estão melhores e algumas são clipes musicais. Até as pedrinhas ganharam novos formatos e mais detalhes, como, por exemplo, peças meio transparentes que mudam de cor conforme o plano de fundo.

O divertido é que o game continua fácil de aprender e dificílimo de terminar. Os videoclipes aumentam a dificuldade, já que a mudança constante nas imagens tira um pouco a concentração. Outra função divertida é poder pegar suas skins favoritas e montar sua própria seleção. Caso enjoe das músicas, existe uma opção para fazer suas próprias composições. É meio limitado, mas cumpre bem o papel.

De resto, tudo continua igual: há partidas contra o computador e contra um amigo com outro PSP (o jogo pode ser compartilhado com apenas um UMD), o Time Attack e o Puzzle Mode.

Minha única reclamação é o reaproveitamento das skins da primeira versão. Elas estão "remixadas", mas, mesmo assim, eu já vi isso tudo antes.



BIONICLE HEROES

Novos bonecos na área

NOTA 8,0

Produtora: Traveller's Tales **Distribuidora:** Eidos Interactive **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Usa tudo que *LEGO Star Wars* tem de bom **Ponto fraco:** Sistema de câmera horrível **Gráficos:** 8,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 8,0

por Leandro Rodrigues

A produtora Traveller's Tales está virando especialista em jogos LEGO. Depois de duas versões de *LEGO Star Wars*, agora ela ataca com *Bionicle Heroes*, outro jogo de bonecos da mesma linha.

PEGA TUDO O jogo tem centenas de itens

Durante a aventura, aliás, você deve pegar peças de LEGOS que vão aparecendo conforme objetos e inimigos são destruídos. Uma barra na parte superior da tela indica a quantidade de peças que você já coletou. Quando ela estiver completamente dourada, seu personagem alcança o nível Hero Mode, muito

semelhante ao Jedi True dos games *Star Wars*, e fica invencível e com os ataques mais poderosos durante um certo tempo.

Diferentemente de sua fonte de inspiração, *Bionicle Heroes* não é um jogo de aventura; está mais para game de tiro em terceira pessoa. Você controla vários bonecos que podem usar máscaras de diferentes cores e com inúmeros poderes. Durante todo o jogo, você encontra diversos enigmas e vários chefes. Se não bastasse tudo isso, ainda é preciso coletar centenas de itens secretos e jogar várias vezes a mesma fase para alcançar 100% no jogo.

Bionicle Heroes é um jogo tão bom quanto *LEGO Star Wars*, só não tem o mesmo brilho porque não conta com uma história tão carismática.

MEDAL OF HONOR HEROES

NOTA 6,5

PSP

Nada de medalha para este jogo

Produtora: EA Canada **Distribuidora:** Electronic Arts **Tipo:** Tiro **Jogadores:** 1 a 32 **Ponto forte:** Visual tão bom quanto às versões para PS2 **Ponto fraco:** O esquema de controle **Gráficos:** 8,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 4,0 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 8,0

por Felipe Azevedo

É uma pena que o novo *Medal of Honor* apresente o deficiente esquema de controle que está presente em praticamente todos os games de tiro em primeira pessoa do PSP: controlar a mira com os botões de ação é uma tarefa, no mínimo, complicada. Lógico que não chega a ser algo impossível, e depois de um tempo você até se acostuma com isso; mas a precisão diminui bastante. Na hora em que você estiver cercado por porcos nazistas enfurecidos, vai entender do que eu estou falando.

Tirando esse problema do sistema de mira, *Heroes* não fica devendo nada para as versões lançadas para consoles de mesa. Os gráficos são lindos, os efeitos especiais são excelentes tanto na parte visual quanto sonora, e ainda há um modo multiplayer online para até 32 jogadores simultâneos, número não alcançado por nenhum outro jogo de PSP até agora.

■ **GALERA** *Heroes* suporta 32 jogadores online

A EA já tentou diversificar a série em outro portátil e criou um game de ação em terceira pessoa, mas o resultado não foi lá essas coisas. Talvez, para levar essa franquia de tanto sucesso para o PSP e obter um resultado satisfatório, seja preciso mudar muita coisa. Se *Killzone* conseguiu isso, *Medal of Honor* também pode conseguir.

■ **EM NOME DA PÁTRIA** Os soldados estão dispostos a matar ou morrer, pena que o controle não ajuda

Eu quero meu Play!!!

- Aceitamos cartões
- Produtos originais
- Garantia extendida
- Aprovação por telefone
- Sedex para todo Brasil
- Assistência técnica
- Especializada em games
- Aceitamos seu usado como parte de pagamento
- COMPRE EM ATÉ 24 VEZES no carnê ou cheque

EM DEZEMBRO na compra do aparelho GANHE SUPER MOCHILÃO*

* Promoção válida até final do estoque * Sujeito a disponibilidade e aprovação de crédito

RICKY Games

HOPPING Fiesta • Av. Guarapiranga, 752 – Loja 65 – Sto. Amaro • Tel.: (11) 5687-4471 • www.rickygames.com.br

KILLZONE: LIBERATION

NOTA 9,0

A série que encolheu e melhorou

Produtora: Guerrilla Games **Distribuidora:** SCE **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 6 **Ponto forte:** Bastante ação, estratégia e um visual de cair o queixo **Ponto fraco:** O sistema de mira não é bom **Gráficos:** 9,0 **Som:** 7,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 8,0

por Gustavo Petró

Killzone era uma grande aposta da produtora Guerrilla para o PS2, mas depois que o jogo foi lançado todos vimos que ele não era tudo o que a empresa havia prometido. Diante disso, a Guerrilla reviu seus conceitos e resolveu lançar *Killzone* para o PSP. E parece que desta vez ela acertou e criou um dos melhores e mais difíceis jogos do portátil.

Liberation, diferentemente do primeiro game, não é um jogo em primeira pessoa; em vez disso, ele traz uma visão isométrica (por cima, em perspectiva) em terceira pessoa. Os ambientes são enormes e bem detalhados. Entre uma rajada e outra, muitos soldados inimigos aparecem ao mesmo tempo e o que se vê é caos, destruição e muitas explosões.

NA SEGUNDA VEZ Killzone ficou bem melhor

O soldado Templar, que também deu as caras no original, passa por missões com muita variedade e profundidade, com o jogador tendo que salvar companheiros, invadir bases e comandar soldados. Durante certas fases, o uso de veículos é incentivado para eliminar o maior número possível de Helghasts, os ETs inimigos.

O que dificulta a vida do jogador de *Killzone: Liberation* é a falta de uma mira que trave nos inimigos. O botão L, que seria o mais indicado para esta função, troca automaticamente de alvo, o que resulta em mortes estúpidas no meio do tiroteio. O curioso é que, mesmo com toda a dificuldade, o título é extremamente viciante. Apesar de morrer diversas vezes no mesmo lugar, eu joguei novamente até descobrir que há muitos modos diferentes de completar as fases. E não se trata apenas de seguir rotas distintas; você pode escolher diversas maneiras de enfrentar os obstáculos.

Se você estava pensando em comprar um PSP, *Killzone: Liberation* é um motivo e tanto para fazê-lo.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

NOTA 6,5

Reunião de mutantes e super-heróis nervosos

Produtora: Raven Software **Distribuidora:** Activision **Tipo:** RPG/Ação **Jogadores:** 1 a 4 **Ponto forte:** Modo cooperativo **Ponto fraco:** Jogando sozinho, tudo fica chato **Gráficos:** 5,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 6,5 **Diversão:** 5,0 **Desafio:** 7,0

BATE-BATE Seu botão ✖ vai pedir arrego

por Nelson Alves Jr.

Estamos diante de mais um título em que esmagar botões é o que mais se faz. A (pequena) diferença é que aqui há pitadas de RPG e um punhado de heróis da Marvel, como o título faz questão de deixar claro. Jogou *Baldur's Gate*? Então você vai se sentir em casa: câmera posicionada na transversal, fases em sua maioria com cenários fechados e uma pancadaria incessante.

Apesar de não ser meu preferido, não há como negar que esse gênero faz sucesso. Então, o que deu errado? Resposta: não há nenhuma inovação. Além disso, a produtora não deu a minima atenção aos detalhes: a dublagem é pobre, sem emoção e cheia de diálogos rasos. Para piorar, não há sincronia labial, algo que, a meu ver, é essencial nesse tipo de jogo.

O modo cooperativo ajuda a tirar o game do completo marasmo. *Ultimate Alliance* pode ser disputado por até quatro jogadores simultâneos, tanto offline como online. Se resolver jogar sozinho, além do seu herói, você contará com outros três membros controlados pela CPU.

Pelo menos, uma sacada interessante: integrar itens secretos às fases bônus. Há diversos gibis especiais espalhados pelos cenários que contam a história de um determinado personagem. Ao encontrá-lo, você pode entrar em uma fase secreta que recria o HQ que acabou de ser descoberto. Tendo em vista que há dezenas desses gibis neste jogo *Marvel*, dá pra sacar que ele se estende bem além da história central.

THE LEGEND OF SPYRO

NOTA 7,5

Produtora: Krome Studios **Distribuidora:** Sierra **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Dublagem **Ponto fraco:** Pouco desafio **Gráficos:** 7,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 7,0 **Desafio:** 5,0

O dragão predileto da criançada

por Leandro Rodrigues

O simpático dragão Spyro está de volta e, como o próprio subtítulo do game (*A New Beggining*) sugere, está tentando um novo começo. Por mais surpreendente que possa parecer, ele conseguiu. Nesta nova aventura, a produtora Krome investiu pesado para elevar novamente a estima do dragãozinho. Para começar, escalou um elenco de primeira para dublar os personagens principais. Elijah Wood, o Frodo da série *O Senhor dos Anéis*, dubla Spyro, e Gary Oldman, o Sirius Black dos filmes da série *Harry Potter*, empresta a voz para Ignitus, o mentor de Spyro.

Na parte visual, o jogo também está irresistível, com muitas horas de animação e efeitos visuais de qualidade. Mas a grande surpresa fica por conta do sistema de combate, fácil e intuitivo. É um prazer explorar os enormes cenários acabando com as dezenas de inimigos, seja com ataques rápidos, seja com uma boa baforada de fogo.

O ponto negativo fica por conta do nível de dificuldade baixo, que tenta não espantar o público-alvo, ou seja, a galera mais jovem.

RECOMEÇO O dragão quer se reciclar

DDR SUPER NOVA

NOTA 6,5

Quem dança seus males espanta

Produtora: Konami **Distribuidora:** Konami **Tipo:** Musical **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto forte:** Minigames **Ponto fraco:** Poucas novidades **Gráficos:** 5,0 **Som:** 7,0 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 7,0

por Nelson Alves Jr.

Depois de 999.999 games, eis aqui o milionésimo título da série *Dance Dance Revolution*. Tá certo que eu exagerei um pouco, mas o fato é que se a Konami continua lançando esses games, é porque eles continuam vendendo. A fórmula é a mesma de sempre: setas sobem pela tela, você aperta (ou pisa, pra quem usa o tapete) na mesma seqüência e todo mundo dá risada na sala.

Mesmo sem inovar, Super NOVA traz alguns detalhes interessantes às partidas, como o modo missão, no qual o jogador deve cumprir tarefas – ganhar classificação AA em cinco músicas, fazer um número determinado de movimentos perfeitos – para habilitar o próximo estágio.

A compatibilidade com a câmera EyeToy é uma grande lorota: sua única função é projetar a imagem do jogador na tela – não há nenhum modo específico que use o acessório.

DESODORANTE Se pular muito, já sabe

TOKOBOT PLUS

NOTA 6,5

Robôs, robôs e mais robôs

Produtora: Tecmo **Distribuidora:** Tecmo **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto forte:** Novas habilidades **Ponto fraco:** A câmera **Gráficos:** 7,0 **Som:** 6,5 **Controle:** 7,0 **Diversão:** 6,0 **Desafio:** 6,0

por Leandro Rodrigues

Depois de invadir o PSP, os robozinhos conhecidos como Tokobots resolveram dominar o PlayStation 2. Não se trata de um jogo novo, muito pelo contrário: parece mais uma expansão que corrige – ou tenta corrigir – os problemas do original.

A principal melhoria está no sistema de seleção de habilidades, realizada apenas com um toque nos botões. Agora também estão disponíveis novas habilidades que você pode comprar no laboratório do jogo. Algumas delas facilitam a vida de quem quiser explorar uma outra novidade: as tumbas com tesouros.

O maior problema da versão portátil era a câmera. No PS2, ela melhorou um pouco, mas fica perdida no meio da aventura e deixa você desnorteado. *Tokobot Plus* é um bom jogo, mas se você o jogou no PSP, nem perca tempo com esta versão. A não ser que você tenha uma forte queda por esses robozinhos.

SEM RUMO A câmera continua um problema

Simpático e bonachão, o herói Haven busca uma maneira de escapar da escravidão

HAVEN: CALL OF THE KING

Ajude Haven a se livrar do vírus misterioso

NOTA **7,5**

Produtora: Travellers Tales **Distribuidora:** Midway **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 **Ponto Forte:** Cenários gigantescos e ausência total de loadings **Ponto Fraco:** Falta de equilíbrio na dificuldade do jogo **Gráficos:** 7,0 **Som:** 6,5 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 8,0 **Escondido desde:** 18 de novembro de 2002

por Leandro Rodrigues

Muito antes de se aventurar em jogos com pecinhas de LEGO, a produtora Travellers Tales já produzia títulos de qualidade. Só que nem todos conseguiram o mesmo sucesso alcançado pela franquia *LEGO Star Wars*.

Haven: Call of the King conta a história de um jovem chamado Haven, único sobrevivente em um planeta devastado por um vírus perigoso que foi espalhado por um vilão intergaláctico. Aos habitantes deste planeta, restaram apenas duas opções: render-se ao vírus, virando escravos sem mente e vontade próprias; ou lutar até ser dominado pelo vírus, transformando-se em monstros violentos.

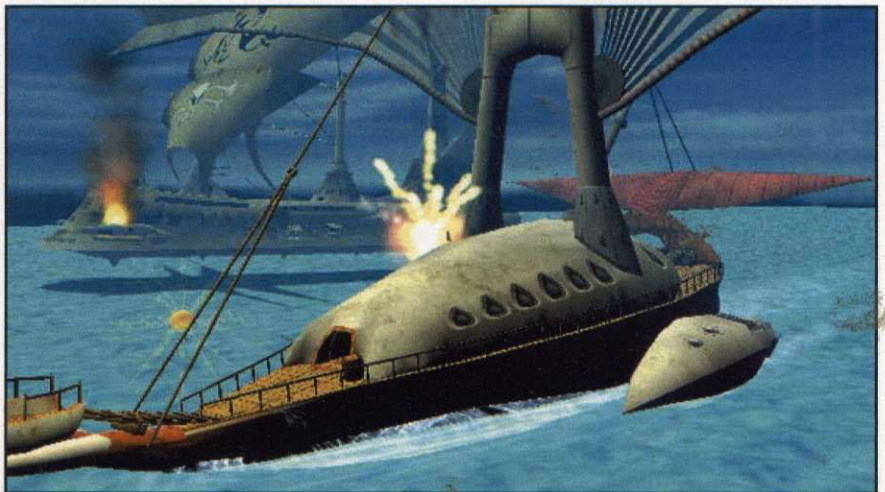
Haven escolheu a primeira opção, mas graças a um antídoto que encontrou, conseguiu uma sobrevida. No pouco tempo que lhe resta, ele precisa explorar vários planetas em busca de uma solução definitiva para o mal que lhe aflige.

Nem o céu é o limite

Foi-se o tempo em que um jogo de plataforma era só um misto de corridas e pulos. Em *Haven*, além de explorar os enormes cenários (cada fase exige mais de duas horas para explorada totalmente), você precisa usar um pouco de cada habilidade. Desde pilotagem de automóveis, até a manejo de asa-delta. Quando decidir que não há mais o que fazer em um planeta, é só pegar uma nave espacial e escolher outro.

A movimentação é boa, mas levemente prejudicada pela câmera, um problema constante nesse gênero de jogo. A arma disponível também é interessante: você joga com uma instrumento de minerador adaptado, algo que se parece com um ioiô. Além de atacar os inimigos com essa arma, você pode usá-la como escudo e também para explorar áreas distantes, como se fosse uma corda.

Infelizmente por falta de publicidade e carisma, *Haven* não fez muito sucesso. Sorte nossa, pois assim ele se torna mais um jogo a figurar na seção "Review que Ninguém Viu".



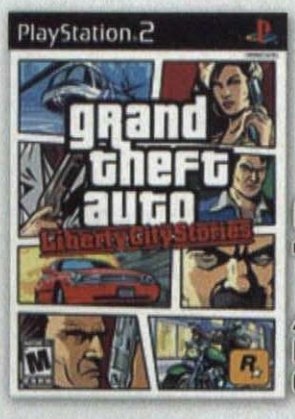
PIOR DO QUE O EBOLA – O planeta de Haven foi dizimado por um vírus letal que acaba com tudo

Netunia
.com.br

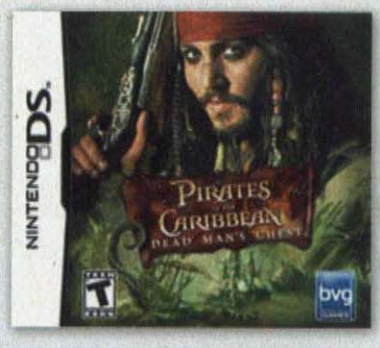
OS MELHORES JOGOS, OS MELHORES PREÇOS

DEAD RISING

FIFA WORLD CUP 2006



GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITYSTORIES



PIRATES OF THE CARIBBEAN

ATENDIMENTO PERSONALIZADO

playparts

Um dos maiores distribuidores de peças e acessórios para

NINTENDO GAME CUBE

PlayStation.2

PlayStation

Tudo para sua assistência Técnica.
www.playparts.com.br

HD Combo

Unidade óptica para Play2 Slim

KHS 400C

Unidade óptica para PS one

Memory Card

Solicite sua tabela de preços especiais para atacadista

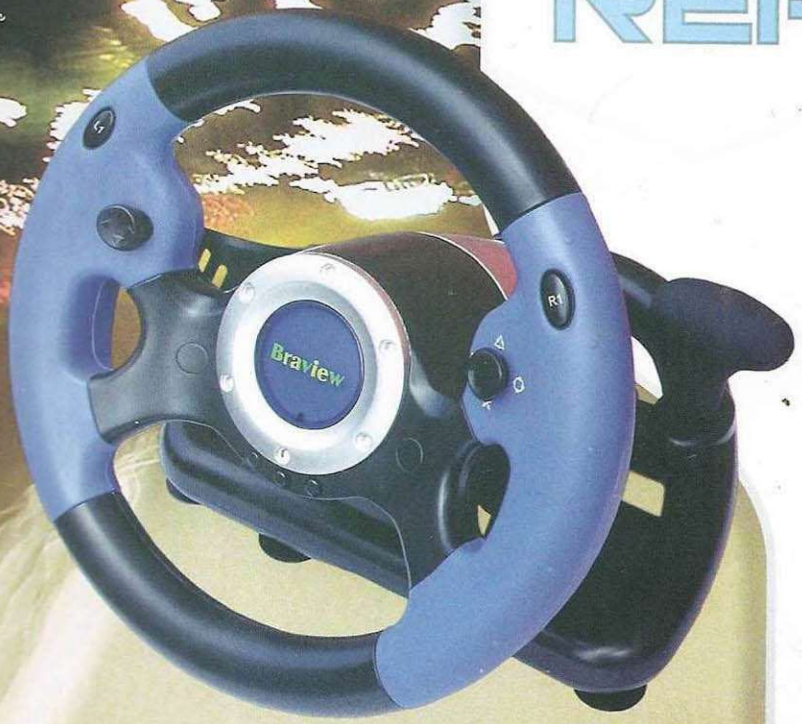
Tel/Fax: (11) 3228-5838

Rua Florencio de Abreu, 36 – Sala 209 – Centro – São Paulo – SP – 01030-010

Conheça a linha de Volantes da Braview.

•Diversão garantida

JOGOS COM MUITO MAIS REALISMO



- Conexão USB/PlayStation 1 e 2
- Efeitos de vibração realísticos
- Comandos de resposta rápida
- Precisão de direção com estêrção de 250 graus
- Freio e aceleração através de pedais

Mega Racing Wheel - V9

•Alavanca de câmbio integrada

Race Play - V19

www.braview.com.br

BraView

NEED FOR SPEED CARBON

Descer a serra não implica em queda de qualidade

Distribuidora: Electronic Arts **Produtora:** Electronic Arts
Plataforma: PS2 **Tipo:** Corrida **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** As modalidades Drift e Canyon Duel são viciantes **Ponto Fraco:** Jogo curto e muito fácil **Gráficos:** 8,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 8,0 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 6,5

NOTA **8,0**

por Leandro Rodrigues

Certos eventos, faça chuva ou faça sol, acontecem todos os anos. É assim com o Natal, com o Carnaval e até com o aniversário daquela sua tia chata. Junte a esse calendário o lançamento de uma versão nova de *Need for Speed*, que todo ano marca presença nas principais plataformas.

Need for Speed: Carbon para a alegria dos fãs da série e admiradores do gênero, consegue renovar a franquia, sem deixar de lado as principais qualidades dos episódios mais recentes.

O de sempre, só que um pouquinho melhorado

Need for Speed Underground 2 e *Most Wanted* são os dois últimos títulos da série que fizeram muito sucesso. Para garantir o que *Carbon* siga pela mesma estrada, a EA resolveu juntar o que existia de melhor nos dois jogos. O resultado é um sistema de tunning muito mais apurado, em que é possível mexer até no tamanho das peças usadas em seu carro e nas várias viaturas de polícia que circulam pelo mapa. Ou seja, envenene bem o seu carro, pois assim que ouvir uma sirene, você vai precisar judiar do acelerador para escapar do cerco.

A cidade em que você circula é dividida em cinco bairros, cada um dominado por uma gangue diferente. Seu objetivo é ganhar as provas até conquistar o domínio de cada um dos bairros e, posteriormente, o da cidade. Para quem não tem paciência de ficar andando de um canto ao outro do mapa para encontrar o próximo desafio, uma nova opção foi adicionada. Agora basta entrar no mapa geral, selecionar a missão e correr direto para o evento, sem nenhuma enrolação.

As grandes novidades

Além dos modos de corrida mais conhecidos, a grande novidade agora é o modo Canyon Duel, uma corrida na qual o objetivo é descer uma enorme serra. Existem vários tipos de eventos nesse cenário, desde simples corridas em que o objetivo é chegar na frente, até derrapagens frenéticas que brincam com o limite da estrada. Um leve deslize significa o fim.

Para se dar bem, é preciso derrapar bastante

Outra novidade é o sistema chamado Crew Change. Os adversários que você encontra durante o jogo podem virar aliados, pedindo para entrar para o seu grupo. Eles têm uma função muito simples: ajudá-lo a ganhar a corrida de uma forma ou de outra. Alguns proporcionam um vácuo para o seu carro, aumentando sua velocidade; outros mostram os atalhos das pistas; e os mais radicais simplesmente atravessam o carro na pista para atrapalhar o desempenho dos seus adversários. Quem tiver uma súbita crise de consciência e achar que esse tipo de ajuda é injusto, não precisa se preocupar: basta manter o dedo longe do botão ▲, que aciona essa "mão na roda".

Com tudo isso, *Need for Speed: Carbon* consegue juntar, em um só título, o melhor de seus antecessores recentes e ainda adicionar um novo fôlego à série. Vale a pena.

Os rachas continuam empolgantes, mas a dificuldade poderia ser um pouco mais acentuada

Guia Rápido

Aprenda como funcionam os modos de corrida e as principais funções do jogo.

Modos de Corrida

Luz do freio é o que menos se vê em Carbon

• **Circuit (Circuito)**
O modo mais tradicional de corrida. Você deve correr por um determinado número de voltas em um trajeto predefinido, contra um número específico de adversários. Vence quem chegar na frente ao final de todas as voltas.

• **Drift (Derrapagem)**
O objetivo aqui é apenas derrapar. Entre com tudo nas curvas – quanto maior a velocidade, maior a derrapagem. Para se dar bem, é importante aprender a fazer combos e, assim, conseguir multiplicar o valor das suas manobras.

• **Sprint (Arrancada)**
Corra o máximo que puder de um ponto ao outro do mapa. Um contador no canto superior direito mostra o percentual já percorrido do trajeto. Ganha quem chegar na frente ao final do percurso.

• **Speedtrap (Velocidade Máxima)**
Passe com a maior velocidade possível pelos radares espalhados no percurso. Quem conseguir acumular a maior velocidade no final ganha.

• **Checkpoint (Posto de Fiscalização)**
Passe pelos checkpoints antes que o cronômetro zere. Com isso, você terá mais tempo para chegar ao final do percurso.

• **Boss Race (Duelo contra o Chefe) - Canyon Duel**
Evento liberado após a conquista de todo o bairro. Vá até o ponto verde no mapa e aceite o desafio. Primeiro, você enfrenta uma corrida na cidade contra o chefe local. Quando ganhar, um novo desafio se inicia; desta vez o objetivo é descer a serra. Na primeira parte, você deve seguir o seu adversário, permanecendo o mais próximo possível. Se conseguir ultrapassá-lo (o que é muito difícil) e manter a liderança por dez segundos, você automaticamente ganha o desafio. Caso contrário, você inicia a segunda parte da descida da serra, em que é preciso descer na frente e abrir a maior distância possível. O objetivo é não deixar que a pontuação conquistada na primeira parte da descida seja zerada.

• **Crew Charge**
Eventualmente, corredores rivais podem se oferecer para entrar para a sua equipe. Cada um deles possui um tipo de função e uma habilidade diferente. As funções podem ser acionadas pelo botão ▲, desde que a sua barra "crew" esteja completa (no canto esquerdo superior). Você pode selecionar o membro que deseja usar no menu My Crew em sua Safe House. Confira as funções e habilidades, para escolher a que melhor pode lhe auxiliar.

Funções

• **Blockers (Bloqueadores)**
Assim que acionados, eles tentam de qualquer maneira tirar o seu maior rival da pista. Para isso, eles fazem de tudo, até mesmo atravessar o carro na pista para provocar uma forte colisão.

• **Scouts (Batedores)**
São especialistas em descobrir atalhos nas pistas. Fique de olho pois um traçado verde aparece no mapa, identificando os atalhos do circuito.

• **Drafters (Impulsionadores)**
Eles passam na sua frente, criando um vácuo. Isso aumenta a sua aceleração por alguns instantes.

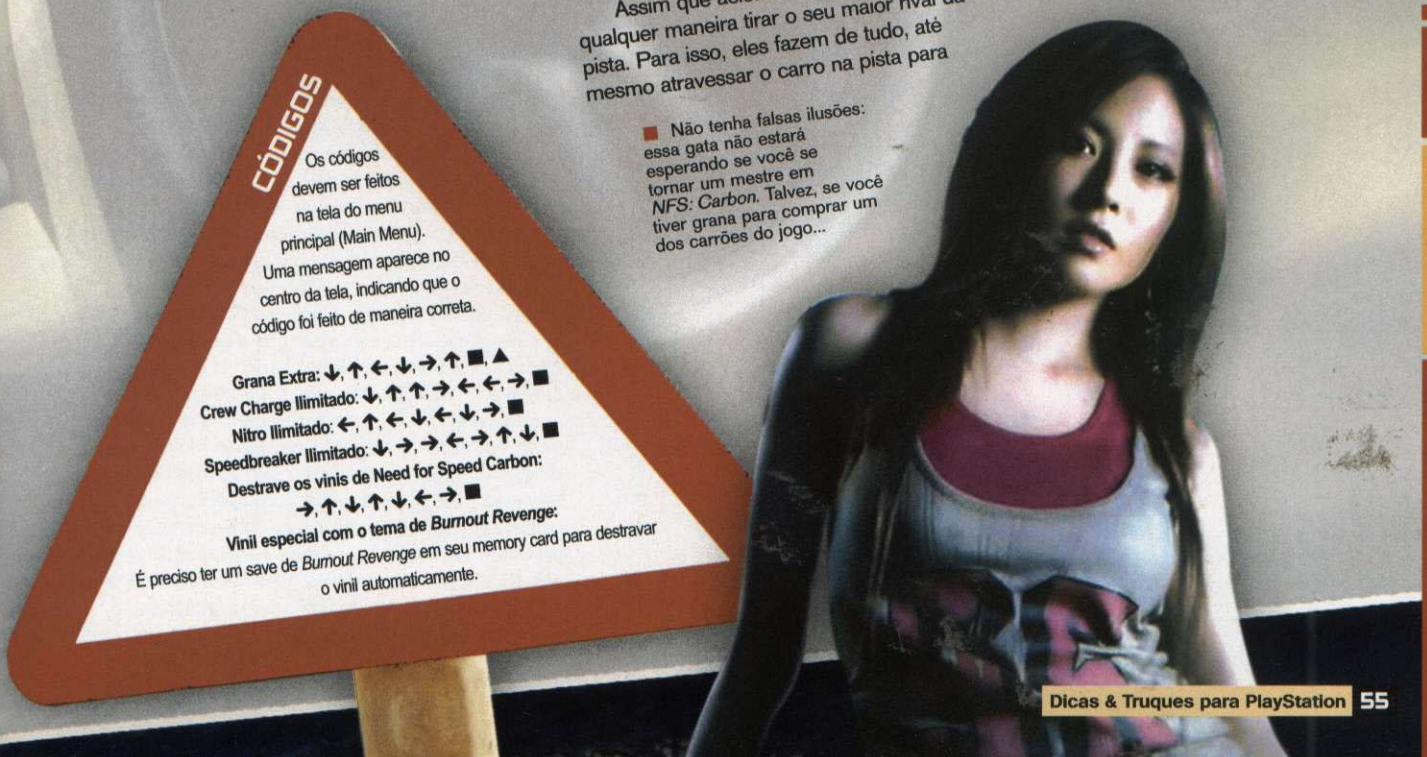
Pé embaixo e emoção nas perseguições

Habilidades

• **Fixers (Facilitadores)**
Essa habilidade impede que o seu nível de perseguição aumente, mantendo os policiais afastados por mais tempo. Além disso, garantem um prêmio extra a cada corrida ganha.

• **Mechanics (Mecânicos)**
Conseguem descontos e modificações extras para o seu carro. Sem falar que aumentam o desempenho do nitro do seu possante.

• **Fabricators (Fabricantes)**
Permitem que você consiga destravar modificações raras para o seu carro. Também conseguem bons descontos nos itens para personalização visual.



Não tenha falsas ilusões: essa gata não estará esperando se você se tornar um mestre em *NFS: Carbon*. Talvez, se você tiver grana para comprar um dos carrões do jogo...

CÓDIGOS

Os códigos devem ser feitos na tela do menu principal (Main Menu). Uma mensagem aparece no centro da tela, indicando que o código foi feito de maneira correta.

Grana Extra: ↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲
Crew Charge Ilimitado: ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■
Nitro Ilimitado: ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■
Speedbreaker Ilimitado: ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■
Destrave os vinis de Need for Speed Carbon: →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■
Vinil especial com o tema de *Burnout Revenge*:
É preciso ter um save de *Burnout Revenge* em seu memory card para destravar o vinil automaticamente.

GUITAR HERO 2

O primeiro jogo serviu para afinar a guitarra. Em *Guitar Hero II*, o show de rock and roll pega fogo de verdade

por Eduardo Trivella

E assim se fez o rock! Seqüência de game musical quebra tudo novamente

Até que enfim parei de jogar *Guitar Hero*. Mas só porque *Guitar Hero II* acaba de ser lançado. A seqüência do melhor jogo musical de todos os tempos (pelo menos em minha opinião) poderia até ser classificada como expansão se a série tivesse se originado nos PCs e utilizasse um sistema de atualização. Isso pois, em sua estrutura básica, o segundo game é igualzinho ao primeiro. Só que este é um ponto mais positivo do que negativo, porque quem se acostumou com o esquema do primeiro vai ter menos dificuldades para dar conta deste segundo, que, diga-se de passagem, está muito mais difícil do que antes.

Além dos novos acordes de três notas – que, graças aos bons deuses do rock, só aparecem em algumas músicas nas dificuldades Hard e Expert – tudo é mais complicado em *Guitar Hero 2*. Se você comparar música por música, levando em consideração a posição delas na ordem de execução de ambos os títulos, verá que o caminho para o estrelato está mais árduo. Por exemplo, a primeira música de *GH* é *I Love Rock and Roll*, de Joan Jett & The Heartbreakers; enquanto que a primeira de *GHII* é *Shout at the Devil*, do Mötley Crüe – no novo jogo, a primeira música tem até solo. E nessas partes que exigem maior velocidade dos dedos, as notas também estão em maior quantidade, causando muito mais dores nas mãos do que antes. As técnicas de "ligados" (duas ou mais notas tocadas com apenas uma palhetada) continuam dificílimas de executar e precisam ser usadas com mais freqüência. E verdade seja dita: nem sempre funcionam a contento, ou seja, só quem é guitarrista de verdade ou então quem treinar muito, mas muito mesmo, vai conseguir acertar

Distribuidora: Activision **Produtora:** RedOctane / Harmonix **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Musical **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Sentir-se um astro do rock
Ponto Fraco: Os covers não estão tão bons quanto no primeiro jogo **Gráficos:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 10,0 **Desafio:** 9,5

NOTA **9,0**

100% dos solos mais animais. As últimas músicas possuem solos extensos, às vezes com mais de quatro ou cinco minutos, e se você arrancou alguns cabelos na primeira versão, vai ficar careca desta vez. Difícil com a guitarra, mais difícil ainda com o controle normal do PlayStation 2.

Para compensar essa dificuldade toda, o jogador conta agora com um modo de treino, quase como se fosse um ensaio das músicas. Depois de falhar em algum número, é possível escolher qualquer trecho da música e repeti-lo até ficar craque e não passar mais vergonha. Dá até para diminuir a velocidade do som para treinar melhor os dedos. Outra ajuda é a opção de diminuir ou desligar completamente os efeitos sonoros, como, por exemplo, aquele barulho que se ouve toda vez que o poder está pronto para ser usado. Pode parecer pouco, mas isso permite que a música seja melhor ouvida e, logo, a performance também melhora.

Para acompanhar as novidades, nada melhor do que gráficos à altura. Os palcos são mais vibrantes, com muito mais ação rolando e com direito a novos elementos nos cenários quando o jogador toca um bis. As animações dos guitarristas estão mais realistas e bem mais rápidas – preste atenção aos dedos deles e você verá que todas as notas são tocadas como se fossem de verdade. Sai até faísca das mãos das mãos deles quando o multiplicador 4X está em efeito! Para completar, há muito mais estatísticas para conferir o desempenho depois das músicas; nota por nota, acorde por acorde.

De banda é mais legal

Já deu pra ver que *Guitar Hero II* continua brilhando na apresentação solo. Mas e quanto à maneira mais divertida de se jogar esse game, o modo multiplayer? Bem, por incrível que pareça, a brincadeira está ainda mais legal do que antes. Além do retorno do modo competitivo, existe agora um cooperativo no qual dois jogadores tocam a música em conjunto, escolhendo executar a trilha de guitarra solo, guitarra base ou, em algumas músicas, até o baixo (caso de *YYZ* do Rush, e *John the Fisherman*, do Primus). Além disso, no competitivo (chamado Face-Off) há uma nova modalidade: Pro Face-Off, em que ambos os jogadores tocam exatamente as mesmas notas. Agora, não dá mais pra dar aquele "migué" dizendo que seu adversário pegou as partes mais fáceis da canção.

Minha única reclamação em relação ao novo game fica por conta das versões gravadas das canções, ainda que duas das músicas principais (novamente *John the Fisherman*; e *Stop*, do Jane's Addiction) sejam tocadas pelas bandas verdadeiras. Enquanto que no primeiro jogo praticamente todas as músicas eram covers quase idênticos das gravações originais, no segundo o nível caiu um pouco. Algumas músicas tiveram seus finais alterados: canções que normalmente terminam com alguma "nota seca", ganharam um final estilo "show", com repetições rápidas das últimas notas e a barulheira costumeira que se ouve em uma apresentação ao vivo. Até aí tudo bem: o game ganhou em emoção com isso. O ruim é que alguns artistas e bandas estão bastante descaracterizados no que diz respeito aos vocais, caso de Guns & Roses, Rage Against the Machine e Megadeth.

Porém, isso é algo com que apenas os fãs mais ardorosos de certas bandas vão chiar. O fato é que *Guitar Hero* é um dos jogos mais divertidos de todos os tempos; e a seqüência acaba de chegar para mostrar que esse show ainda vai longe.

GASTANDO OS DEDOS

• Por mais que pareça fácil, comece jogando pelo Easy e avance em seguida para os níveis mais difíceis. O game está bem mais difícil do que da primeira vez, chegando ao ponto de o nível Hard de agora ter a mesma dificuldade do nível Expert de antes.

• Nas primeiras músicas, ou naquelas que você já domina, use o poder à vontade (sempre que ele estiver disponível, lógico). Naquelas que seu desempenho ainda não está à altura de um Steve Vai, economize o poder para os solos e não se preocupe em conseguir uma pontuação alta.

• Tenha alguém por perto para ajudar. Você pode até ficar meio tímido se estiver tocando para uma platéia, isso é normal. Mas não subestime o auxílio que um espectador pode lhe dar ao avisar a hora certa de usar o poder quando seu marcador estiver no vermelho. Alguns segundos a mais de poder podem fazer toda a diferença.

• Olho nas estrelinhas! Quando as seqüências de estrelas aparecerem no meio das músicas, concentre-se em acertar as notas correspondentes a elas. Diferentemente do primeiro *Guitar Hero*, aqui elas não somem se você por acaso errar alguma nota antes de começar a seqüência.

• Pratique, pratique e pratique. Depois, pratique mais um pouco. Por fim, treine bastante. Aproveite o modo Practice para tocar separadamente aqueles trechos mais complicados.

LEADERSHIP GAMER

Welcome

LEADERART

6683 Lente de Aumento para NDS

6881 Controle sem Fio para Xbox

XBOX 360

6900 Controle Remoto para DVD/Xbox 360

6992 Battery Pack para Xbox 360

6991 Headphone com Microfone para XBox 360

6753 Controle Remoto para PS2

6752 Tela LCD para PS2 Slim

6811 Controle Fighter para PS2

6812 Controle Warrior para PS2

www.leadership.com.br

www.playersbrasil.com.br

PLAYERS®

Acessórios para PlayStation, Megadrive,
Super Nintendo e consoles de 8 bits.

Controle o seu destino!!!

ADAPTADORES,CABOS,CONECTORES,CONTROLES,MEMORY CARD,CONVERSORES,RF,CONSOLES

PLAYERS é marca registrada da B.A.F. Comercio Ltda
TEL:(0xx11)3313-6145/3313-0441
www.playersbrasil.com.br bafcomercio@uol.com.br

Consulte com nosso distribuidores

Supersônico	Amir	Atacado dos Games	Auzycle	Inicial Games
Tel:(0xx11)3227-9870	Tel:(0xx11)3313-5902	Tel:(0xx11)221-8674	Tel:(0xx21)3970-0330	Tel:(0xx19)3236-0179

eragon™

Cumpra o destino do lendário Cavaleiro do Dragão

Domine os inimigos usando suas armas ou ataques mágicos devastadores.

Conte com o seu fiel dragão para destruir as forças do maligno Galbatorix.

Una suas forças às de Brom ou Murtagh em diferentes modalidades de jogo.

INADEQUADO PARA MENORES DE 16 ANOS

NINTENDO DS™ PlayStation XBOX XBOX 360™ GAME BOY ADVANCE

eragongame.com
vugames.com.br

PC

Eragon ™ e © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos os direitos reservados. Twentieth Century Fox, Eragon e os logotipos associados são marcas registradas ou de titularidade da Twentieth Century Fox Film Corporation. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment Inc. nos EUA e/ou em outros países. "PlayStation", o logotipo "PS" e "PSP" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment, Inc. Memory Stick Duo™ pode ser requerido (vendido separadamente). Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, os logotipos Xbox logos, e o logotipo Xbox Live são marcas registradas ou de titularidade da Microsoft Corporation nos EUA e/ou em outros países. Game Boy Advance e Nintendo DS são marcas de titularidade da Nintendo. © 2004 Nintendo. Todas as outras marcas pertencem aos seus respectivos proprietários.

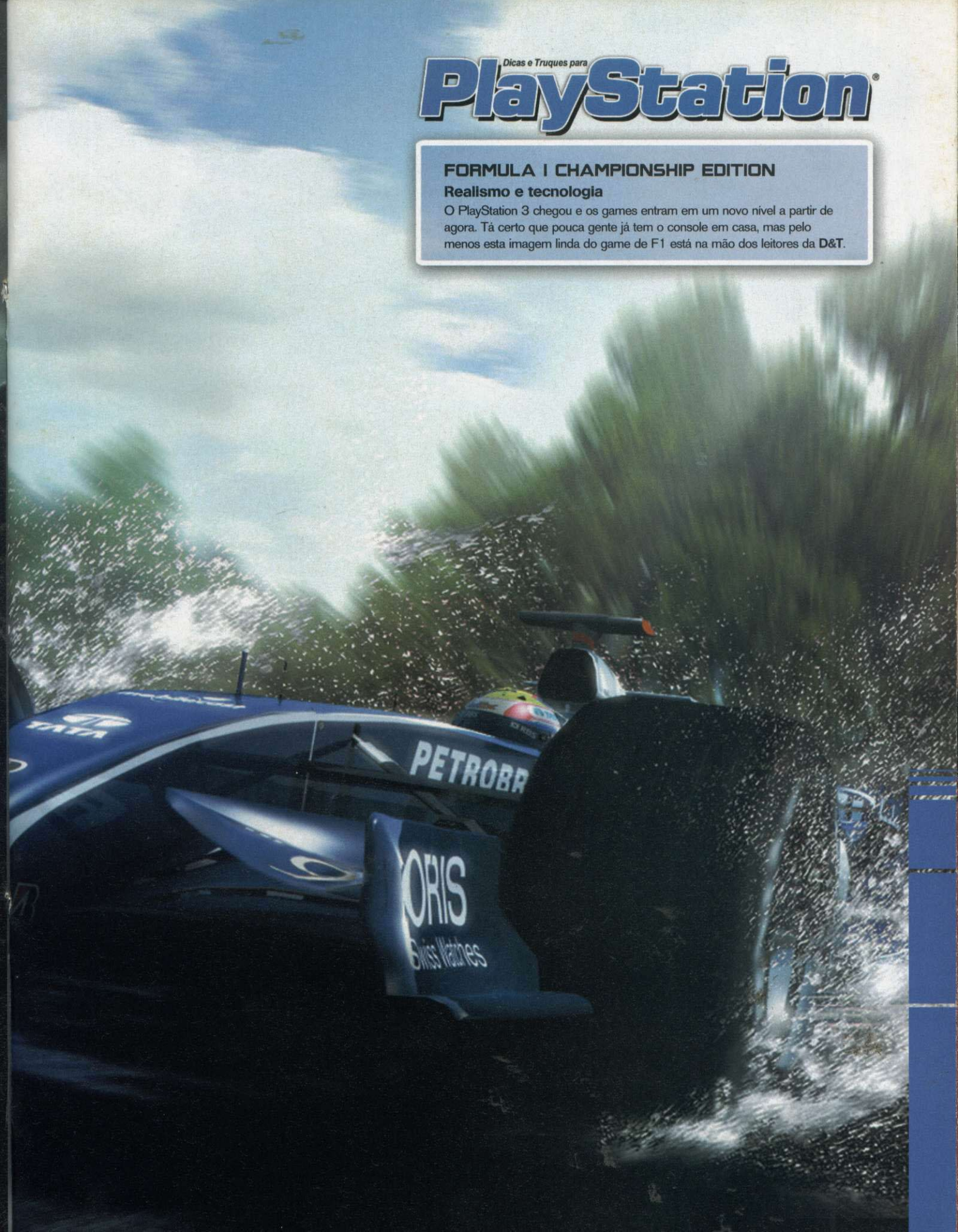
20th Century Fox

SIERRA

FORMULA 1 CHAMPIONSHIP EDITION

Realismo e tecnologia

O PlayStation 3 chegou e os games entram em um novo nível a partir de agora. Tá certo que pouca gente já tem o console em casa, mas pelo menos esta imagem linda do game de F1 está na mão dos leitores da **D&T**.



GAROTA PLAYSTATION
NOVEMBRO 2006

FICHA DA GATA

Nome completo: Jessica Zomer
Idade: 18 anos
Onde mora: São Paulo - SP
O que faz: Jessica nasceu na paradisiaca Florianópolis e veio para a caótica São Paulo tentar a sorte como modelo.
Jogos preferidos: games da série *Crash Bandicoot*. Vai saber o que as mulheres vêem nesse marsupial feio...
Gostou da garota?
Se quiser conferir mais algumas fotos da Jessica e ver o que Floripa perdeu, visite o site da Editora Europa: só clicar em www.europanet.com.br. Vai lá agora!

Fotos: Nelson Alves Jr. – **Produção:** Aida Lima – **Cabelo e Maquiagem:** Érick Santos – **Modelo:** Jessica Zomer - People Agency

vodafone
WILLIAMS

pvision

Sua diversão sob controle

Estão chegando os novos joysticks para video-game da Neo.

Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Neo

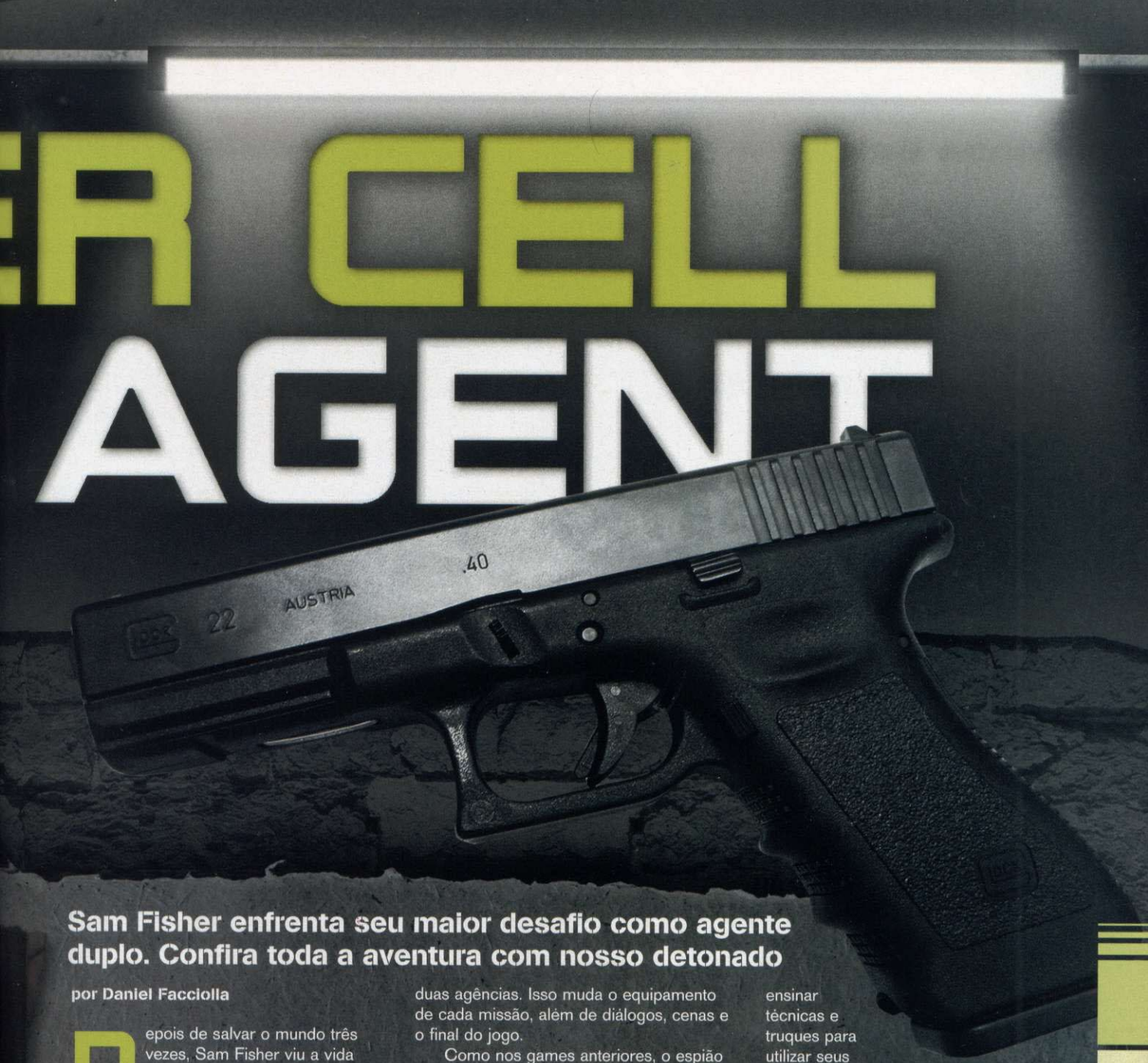
DIVERTINDO COM INOVAÇÃO.

www.neotronics.com.br

DETONADO

SPLINTER DOUBLE

ER CELL AGENT



Sam Fisher enfrenta seu maior desafio como agente duplo. Confira toda a aventura com nosso detonado

por Daniel Facciolla

Depois de salvar o mundo três vezes, Sam Fisher viu a vida passar diante dos olhos quando sua filha morreu. Revoltado, o homem foi até o fundo do poço e acabou na prisão. Depois de ficar amigo de Jamie, um soldado da organização JBA, o espião foge e é aí que a história começa.

Vivendo na corda bamba entra a JBA e a agência governamental NSA, cada escolha de Sam muda seu nivel de respeito e confiança com um dos grupos, e isso é o principal tema de *Double Agent*. Além das opções que aparecem na tela e exigem um raciocinio mais demorado, atitudes como matar ou deixar um soldado vivo influenciam na sua relação com as duas agências. Isso muda o equipamento de cada missão, além de diálogos, cenas e o final do jogo.

Como nos games anteriores, o espião conta com armas e acessórios para se dar bem e a idéia principal é passar desapercebido, sem violência e resolver tudo nas sombras. Por isso, vale a pena apagar luzes, desabilitar câmeras e dar tiros em lâmpadas. No fim, derrubar inimigos com as mãos e no escuro é bem melhor do que sair mirando em cabeças.

Felizmente, entre todo o aparato do herói estão os medidores de visibilidade, que mostra o quanto visivel você está, e o de som, que sinaliza o barulho do ambiente e aquele que você faz quando anda, corre ou atira. Durante as fases, tutoriais bem-vindos aparecem para ensinar técnicas e truques para utilizar seus recursos ao máximo. Entre eles está o mapa, ótimo para não ficar perdido e ir direto aos objetivos.

As fases contam com tarefas opcionais, que valem mais a pena para aqueles que buscam mexer na afinidade com uma das agências ou querem completar tudo. Além disso, o trabalho em equipe aparece e um segundo personagem controlado pelo videogame dá as caras sempre que você precisar de ajuda. Mesmo com o multiplayer mediano e o cooperativo fraquissimo, vale a pena para quem já jogou toda a série e para aqueles que querem conhecer Sam.

Distribuidora: Ubisoft **Produtora:** Ubisoft **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Decisões morais
Ponto Fraco: Alguns momentos de frustração **Gráficos:** 8,5 **Som:** 8,0 **Controle:** 8,5 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 9,0

NOTA **8,5**

Modo Solo

Missão 1: Iceland

Entre na caverna e, por trás, (usando o botão ✖) pegue o soldado que está do outro lado da parede de gelo. Depois de derrubá-lo com L1 ou R1, ande até a parede alta e use a opção INIT DYNAMIC HOIST para ajudar seu companheiro a subir, que colocará você na parte de cima. Antes de sair, volte até a entrada e derrube os dois guardas. Se quiser, use um Sticky Shocker da seu rifle de assalto para acelerar o processo. Livre deles, volte e siga em frente. Agora, use as madeiras para ir por cima e, do lado de fora, derrube a vigia do local. Feito isso, entre na sala de controle, use o botão para abrir o portão e passe por ele.

Lá dentro, chame seu parceiro para um BOOST. Agora, você conseguirá chegar até o outro lado do portão. Ali, suba no cano e, agarrado nele (botão ▲ duas vezes) espere o soldado para segurá-lo pelo pescoço.

Ainda no cano, suba e passe para a beirada da varanda. Espere seu inimigo chegar e puxe-o para baixo. Agora suba e, no corredor, use o OCP (L1 com a pistola) para desativar temporariamente a câmera. Passe por ela e suba a escada perto dos canos grandes. Use a faca para cortar o material e passar para o outro lado.

Use a válvula à direita para baixar a água. Desça e caminhe até a sala com um cano. Suba por ele e espere o homem dar as costas para você antes de voltar ao chão. Depois de subir, derrube o soldado e passe para a próxima área. Agora, desative outra câmera para chegar à sala da turbina. Acabe com os inimigos e vá até os computadores para colocar a primeira parte das bombas. Passe pela porta e veja a cena de animação. Com cuidado, derrube o guarda sonolento e passe pela janela. Agora, ative o EEV (botão R3) e, de longe, acesse o computador do outro lado do vidro. Depois de pegar a informação, vá para o corredor e desative a câmera dali antes de sair.

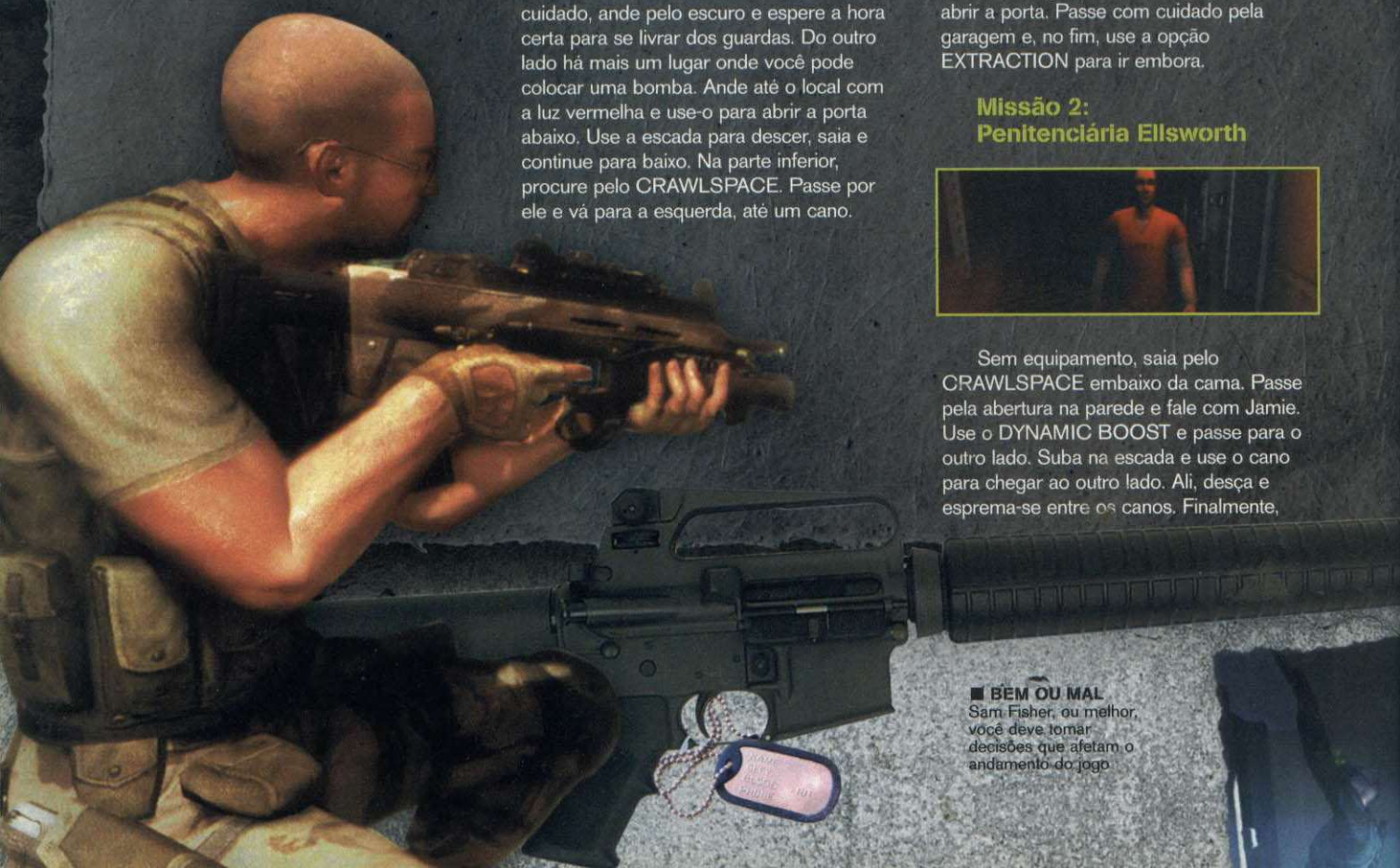
Na parte de cima, acabe com o guarda e use o PICK LOCK para sair. No corredor, desative a outra câmera. Agora, livre-se do guarda e use o OCP para desativar os lasers. Na nova sala, com cuidado, ande pelo escuro e espere a hora certa para se livrar dos guardas. Do outro lado há mais um lugar onde você pode colocar uma bomba. Ande até o local com a luz vermelha e use-o para abrir a porta abaixo. Use a escada para descer, saia e continue para baixo. Na parte inferior, procure pelo CRAWLSPACE. Passe por ele e vá para a esquerda, até um cano. Suba e passe para o outro. Finalmente, desça na água.

Do outro lado, acabe com o homem e saia da área. Desative a outra câmera e desça. Passe pelo CRAWLSPACE e, na próxima sala, passe pela cerca de metal, suba nas estantes e depois passe pela cerca até a outra parte. Com cuidado, ande até a porta e, mais uma vez, desça. Desative os lasers com o OCP e continue até a escada. Suba por ela e espere a plataforma. Suba nela e vá até o outro lado. Use a escada para chegar à parte de cima da sala de controle. Desça à esquerda e use o PICK LOCK para abrir com cuidado. Ali dentro, acabe com os guardas e ande até o computador para plantar mais bombas. Saia do outro lado e desça a escada para chegar às portas duplas. Depois delas, desative a câmera e passe com cuidado pela próxima sala. No fim da escadaria, outra câmera. Livre dela, passe pela porta.

Na garagem, acabe com mais dois guardas. Por fim, coloque a bomba no último computador e passe pela porta para a próxima parte. Desative a câmera e use o computador para completar mais um objetivo. Finalmente, retorne à sala anterior e use o código que você conseguiu para abrir a porta. Passe com cuidado pela garagem e, no fim, use a opção EXTRACTION para ir embora.

Missão 2: Penitenciária Ellsworth

Sem equipamento, saia pelo CRAWLSPACE embaixo da cama. Passe pela abertura na parede e fale com Jamie. Use o DYNAMIC BOOST e passe para o outro lado. Suba na escada e use o cano para chegar ao outro lado. Ali, desça e esprema-se entre os canos. Finalmente,



■ **BEM OU MAL**
Sam Fisher, ou melhor, você deve tomar decisões que afetam o andamento do jogo

abra a portinhola no chão e desça. Acabe com o guarda e pegue o Walkie Talkie. Agora, corra de volta até sua cela. Depois da cena, corra até encontrar Barnham. Chegou o momento de sua primeira decisão: matar o rapaz ou deixar que ele viva. A partir deste ponto, suas escolhas influenciam as cenas do jogo e sua pontuação com a JSA ou a NSA – assim como o equipamento disponível.

Quando a rebelião começar, espere o guarda se aproximar. Depois, abra a cela e procure a seringa perto das camas, no hospital. No fim do corredor, chame seu amigo para chegar ao topo. Desça do outro lado e derrube o primeiro guarda. Ande até perto das celas e use o DYNAMIC HOIST. Em seguida, Jamie abrirá as portas. Suba a escadaria e desça pelo corrimão quebrado. Elimine outro guarda e continue. Mais uma vez, chame seu amigo para dar uma forcinha. Na parte de cima, use a válvula para apagar o fogo, desça e passe pelo caminho que se abriu.

Na próxima sala, entre pelas sombras e derrube o primeiro guarda. Com cuidado, faça o mesmo com o outro. Ao chegar à porta trancada, volte e suba pela cerca de metal e use a escadaria para encontrar um CRAWLSPACE. Depois dele, desça, elimine o guarda, use o computador para abrir a porta e conseguir um código. Saia dali e continue atrás de seu parceiro. Acabe com o guarda do andar debaixo e, no segundo andar, procure o corrimão quebrado com uma plataforma. Use-a para chegar a outra beirada. Passe por ela seguindo à direita, suba e passe pelo CRAWLSPACE.

Desça e pegue a faca. Com ela, mate os dois guardas e use o cano perto do detector de metais para passar por ele sem ser notado. Na porta, use a opção BASH para derrubar o homem atrás dela. Agora, elimine o segundo e entre na sala de controle. Use a opção OPEN CHAMBER. Passe pelas cadeiras, elimine a tranca e entre. Desça com cuidado e mate o guarda. Finalmente, abra a porta da câmara de gás. Com Jamie salvo, continue em frente e mate mais um guarda antes de chegar ao mortuário. Lá dentro, abra um freezer para encontrar um disco e saia. Passe por perto da câmara de gás e siga para o outro lado. No fim do caminho, está a capela.

Passe seu amigo para o outro lado da cerca. Acabe com os dois homens e entre na sala do andar inferior. Use o computador para mudar os dados. Finalmente, suba e use o cano para chegar ao outro lado. Mexa na corda para soltá-la, desça para o térreo e suba por ela até o telhado. Lá em cima, mais um inimigo. Livre dele, abra mais uma tranca, desça e encontre seu amigo. Agora, saia e ande até o estacionamento. No fim desta área, use o DYNAMIC HOIST para fugir e desça para completar a missão.

Missão 3: Quartel da JBA, parte um

Suba pela escada e abra a porta logo em seguida. Mexa na primeira caixa de fusíveis e saia. Continue até o telhado e não passe pelo CRAWLSPACE, apenas memorize o local. Use o OCP na câmera e mate o guarda mais à frente. Mexa na próxima caixa de fusíveis, volte até o CRAWLSPACE e passe por ele. No galpão, repare na caixa de fusíveis. Antes dela, mate o guarda e desative as câmeras. Finalmente, saia pelas portas duplas. Siga em frente e desabilite outra câmera. Continue até as docas.

Passe rapidamente até a quarta caixa de fusíveis. Use o OCP na luz acima dela para ficar no escuro e depois desabilite-a. Volte até a parte interna e siga pela esquerda. Tome cuidado com a câmera e passe para a próxima área. Espere os guardas começarem a patrulhar e então derrube ambos. Entre no escritório de Moss e use HACK no computador. Saia pela janela e desça. Procure a saída e, agora, desabilite as câmeras enquanto sobe com cuidado. Lá em cima, entre no quarto de Enrica e use seu FINGERPRINT SCANNER no rádio-relógio. Do lado de fora, desabilite a câmera e entre na sala do servidor. Lá dentro, cuidado com os lasers. Desabilite-os e passe até o computador. Depois de hackeá-lo, faça sua escolha (enviar informações para Lambert ou Emile). Feito isso, mexa nele novamente. Agora, volte até o lugar onde começou a missão e passe pela porta que não podia ser aberta.

Missão 4: Metrô Subterrâneo

Vire para a direita e use o DYNAMIC HOIST. Vá para o outro lado e desça. Mais à frente, trabalhe em equipe e espere o ventilador se desligar. Passe pelo CRAWLSPACE e desça do outro lado. Fique escondido e passe pelo corredor aceso para acabar com os dois homens. Depois de descer a escada, neutralize o civil e siga até a porta de metal. Abra-a e continue até chegar à sala de conserto de trens. Acabe com os homens e passe pela próxima porta usando o PICK LOCK. Agora, vá para a esquerda e use o RAPPEL ON WALL para descer em segurança. Lá embaixo, passe pelo CRAWLSPACE e depois use o cano vermelho para chegar ao topo. Passe pela parte aberta no muro e sua amiga aparecerá.

Com as câmeras desligadas, vá até a sala pequena e use o CRAWLSPACE. Fique nele até a conversa terminar e então saia. Acabe com os dois homens e logo que Enrica falar, fique escondido

no escuro e mate o homem que aparecer. Pegue o KEYCARD dele e, de frente com o chefe da estação, você pode matar ou não o homem. Mais uma vez, a decisão é sua. No computador está a senha verdadeira da porta. Com ela em mãos, saia e siga com cuidado. Escute mais uma conversa e acabe com o homem no local. Segurando o corpo, passe pelos lasers e acabe com o outro guarda.

Continue até a estação de trem e vá para a parte de trás do vagão. No primeiro carro, use o OCP para desligar a luz e passe pelos guardas. Ao chegar ao segundo vagão, uma contagem começa. Espere a conversa terminar, derrube-os (de preferência com STICKY SHOCKRS) e use o OCP para desativar a câmera. Na terceira seção, desvie ou desative os lasers para chegar à porta. Continue em frente e se livre de mais armadilhas até chegar a um CRAWLSPACE. Do outro lado, use a opção DETACH TRAIN CARD.

Agora, suba e, no topo dos vagões, cuidado com os soldados que podem aparecer. Ao chegar ao penúltimo vagão, desative o laser e passe pelo CRAWLSPACE. Elimine os guardas e ande até a caixa de comunicação. Desabilite-a e, com o tempo parado, siga para o último carro e acabe com os dois homens do local. Agora, só ir até a sala do condutor.

Missão 5: México

Entre no navio, saia pelo corredor e vá com cuidado pela parede para chegar à próxima sala. Se preferir, espere e elimine os inimigos. No salão, desative a câmera e procure pelos soldados, à esquerda. Acabe com os dois e mexa no laptop para completar um objetivo. Volte, siga para o Lounge e passe pela saida. Ali, mate os três homens e siga para o deck do navio. Tome cuidado com os homens (acabe com eles, se quiser) e suba na parte central para encontrar Enrica.

Depois de falar com ela, use o SHOULDER BOOST, desça e acompanhe a garota até o outro lado. Ajude-a novamente e volte até o salão com o piano. Passe pela porta do lado contrário ao bar e pule no teto do elevador. Abra a portinhola, entre e escolha a opção GO TO LOWER LEVEL.

No salão, suba no cano e acabe com o soldado. Na intersecção, siga para a direita e acabe com o soldado que está dormindo. Pegue o KEYCARD, volte e vá para a esquerda. Desative a câmera e siga em frente até ouvir um chamado de Lambert. Entre na sala do motor e, com cuidado, elimine os três guardas. Perto da escadaria, está a opção DISABLE ENGINE. Na parte inferior, abra a porta de metal e siga para o outro lado. Mate o soldado perto do laptop e continue em frente. Use o HACK no leitor de cartões e ande, com cuidado, até o barco estacionado.

Dentro dele, use a opção PICK LOCK para abrir a portinhola e pegar as bombas. Suba pela corda e atire em todas as luzes. Vá até o computador, use o HACK e volte até a sala do motor. Na parte inferior, ainda existe um CRAWLSPACE. Do outro lado dele está Enrica. Use o BOOST OVER e agora você pode escolher proteger ou colocar um vírus no celular dela. Essa decisão é importante. Depois de tomá-la, volte até onde você pegou as bombas para ir embora.

Missão 6: Rússia

Desabilite o computador perto de você, suba e derrube o primeiro soldado. Com cuidado, acabe com os outros dois e passe pelo CRAWLSPACE. Do outro lado, espere o homem sair da sua frente e pegue-o pelas costas. Agora, vá para a direita e use o RAPPEL para descer. No meio do caminho, você terá a opção de entrar na gruta. Não faça isso ainda. Na parte inferior, acabe com os vigias e use o computador dentro da

tenda. Do lado contrário a ele está a chave. Pegue-a e vá embora. Ao descer no corredor, vá abaixado, com cuidado, e desabilite a mina na parede quando ela estiver verde. Em frente, você chega a uma área com lasers.

Fique no canto para evitar ser visto e pegue o inimigo quando ele estiver de costas. Passe, com ele junto a você, pelos lasers e somente livre-se dele depois que estiver atrás da metralhadora automática. Derrube-o e procure o outro homem. Com ele fora do caminho, use o computador e continue para a próxima área, mas tome cuidado com as minas na parede. Na área com o navio, acabe com os guardas e procure o detonador. Mexa nele e no computador. Agora, procure o CRAWLSPACE. Do outro lado, mate mais três guardas e desative outro circuito. Finalmente, volte até perto do começo da fase, suba pela corda à direita e use o RAPPEL. No meio do caminho, escolha a opção de entrar na gruta.

Lá dentro, desative o gerador e acabe com o primeiro guarda. Mais à frente, acabe com outro gerador e use o EEV para desabilitar o computador. Acabe com os três homens e volte para a última seção, perto do navio. Ali, suba na corda. Lembre-se de que ela só fica disponível se todos os guardas da área forem neutralizados. Se você for acertado por um guarda no navio, será capturado. Então, terá que se livrar das algemas (funcionamento igual ao LOCKPICK), pegar seu equipamento e sair da sala.

Na primeira parte, pegue o guarda mais próximo e use o cano para acabar com os outros dois homens. Vá para a direita e atire na luz, mas, em vez de passar pela porta vermelha, desça as escadas e passe pelo CRAWLSPACE na parte inferior. Ali, pegue o soldado e use a opção INTERROGATE. Depois, suba novamente.

Entre na seção com o quarto da equipe. Atire em todas as luzes e memorize o CRAWLSPACE dessa sala. Acabe com os soldados e siga para a sala do capitão. Depois de conversar com ele, volte até o CRAWLSPACE e passe por ele para descer à sala do motor.

Desative a câmera e depois os três guardas. Corra para a primeira bomba e comece a desarmá-la. Para não se dar mal, procure o fio que faz o controle vibrar e corte-o. Repita isso com todos os cabos. Agora, em três minutos, termine de explorar a área e desative outras três bombas. Quando terminar, volte à parte superior pelo CRAWLSPACE usado anteriormente.

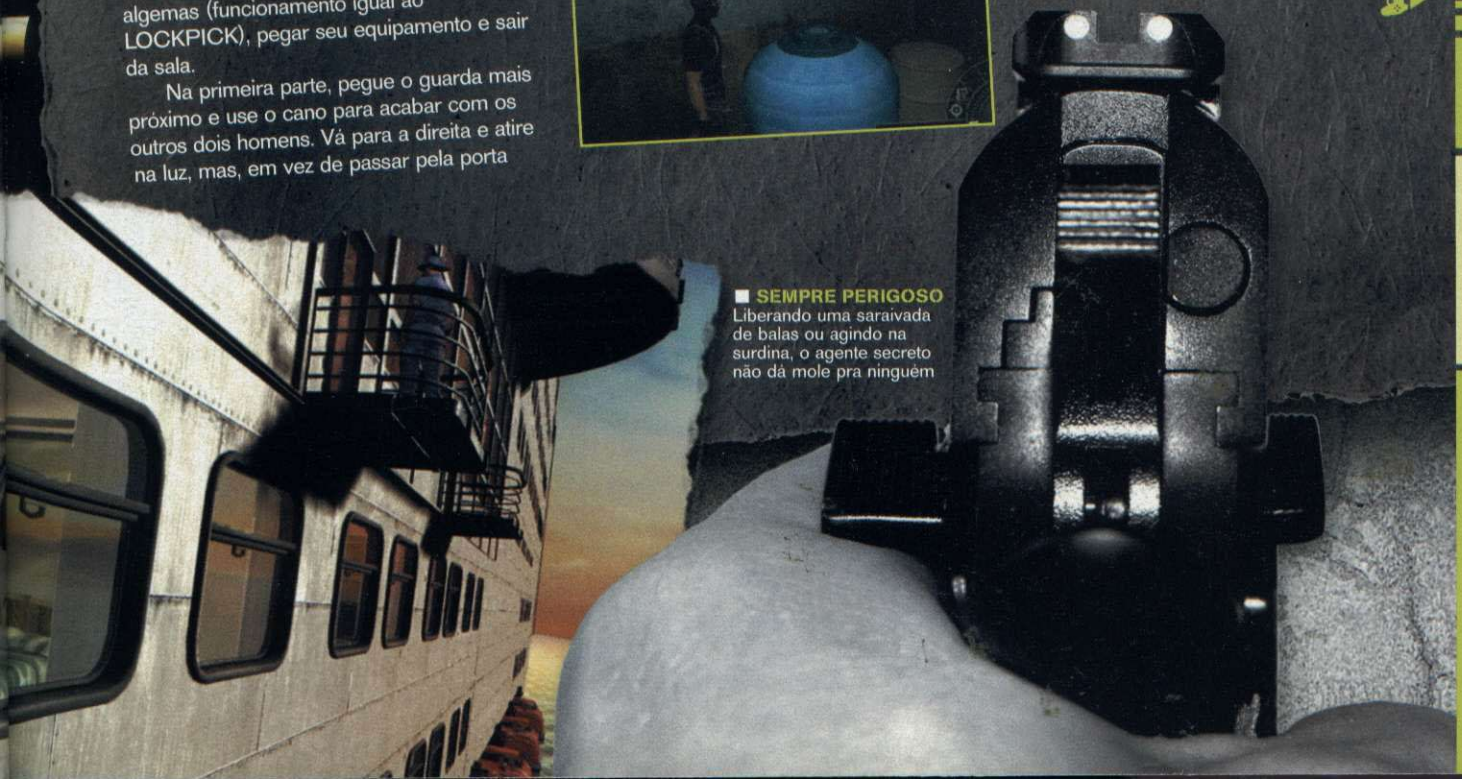
Volte até a porta vermelha do começo da fase e use a escadaria para subir. No topo, use o OCP na metralhadora e entre na sala de comunicações antes de sair. Derrube os soldados e siga até os controles. Ali, instale o TRACKER e vá embora pela porta atrás da metralhadora. Com cuidado, acabe com os soldados e desative as minas nas paredes. Não esqueça de desativar as metralhadoras na parte superior. Livre delas, siga para a última porta da missão.

Missão 7: Congo

Caminhe silenciosamente até o elevador do outro lado. No nono andar, espere os bombardeios que desligam a luz (e as câmeras também) para derrubar os soldados. Se não quiser hackear os painéis de controle, você pode buscar o cartão na sala 1003, no décimo andar. Continue em frente e suba. Agora, procure as suítes com placas diferentes. Comece com a "AMBASSADOR", perto do quarto 1005. Nele, procure o móvel e use a opção SEARCH CABINET. Depois, acabe com os soldados que entrarem, siga para a cozinha e use o Laptop. Finalmente, vá embora e siga para a segunda suíte. No caminho, cuidado com os inimigos.

Chegando lá, espere as luzes se apagarem e pegue o primeiro soldado, na parte de cima. Arraste-o até o leitor de retinas no quarto e use-o para abrir o cofre. Depois, derrube-o e pegue os planos. Agora, desça e vá para a cozinha. Livre do inimigo, hackeie o Laptop. Finalmente, desça para o nono andar e encontre Emile no quarto 901. Depois de conversar com ele, siga para o elevador e desça para o Lobby, recuperando seu equipamento na manobra.

No Lobby, desça com cuidado e acabe com os dois homens. Saia pela direita e passe por mais um soldado. Na cozinha, use o cano para derrubar ambos os rapazes. Passe para a área da piscina e encontre Hisham, preso. Agora, você pode decidir entre ajudá-lo e ganhar sua companhia ou matá-lo. Para a segunda opção, dê um tiro na cabeça dele e carregue o corpo junto de



SEMPRE PERIGOSO Liberando uma saraivada de balas ou agindo na surdina, o agente secreto não dá mole pra ninguém

você até o fim da missão.
Independentemente da escolha, entre na área da piscina. Como preferir, acabe com os soldados e saia para o jardim da direita.

Siga com cuidado até o estacionamento e mate os dois soldados. Se estiver com o corpo, coloque no carro vermelho, arme a bomba e detone. Caso o rapaz esteja vivo, ajude-o a pular o portão e ir embora. Feito isso, volte até o corredor antes do jardim e saia pela porta da esquerda. Pelo escuro, passe até a última seção e elimine os soldados que achar necessário. Ande até o tanque, coloque uma bomba, tome distância e mande tudo pelos ares. De volta ao local da explosão, finalize a missão.

Missão 8: Quartel da JBA, parte dois

Do lado de fora, passe pela porta que você usou para terminar a terceira missão. Desça até abrir uma porta que dá para um corredor cheio de lasers. Elimine o guarda e use o cano para passar por eles. Desative a câmera e acabe com mais um soldado. Com cuidado, passe pela próxima parte e não provoque nenhuma briga – mais tarde você entrará no escritório. Atravesse para chegar a outra parte da fase, que leva à sala vermelha. Aqui, desative a câmera à esquerda e espere os guardas aparecerem. Depois de derrubar os dois, entre no escritório à direita e vasculhe o móvel para completar um objetivo. Depois, desça, hackeie o leitor de cartões e entre na porta com mercúrio dentro. Pegue uma amostra e, rapidamente, suba pelo cano até o topo. Desça na plataforma e saia pelo CRAWLSPACE.

De volta ao corredor, siga para a outra porta – não se esqueça de desligar a câmera. Na próxima sala, espere a conversa terminar e os guardas se separarem antes de entrar. Caminhe até o homem no computador e derrube-o. Depois, use o OCP na câmera e acabe com o outro rapaz. Decore o lugar da portinhola no chão e saia pela outra porta. Seguindo em frente, você chega a um local com várias televisões. Derrube o guarda e lembre-se do laptop. Em vez de acessá-lo, passe reto até a outra porta.

Agora, derrube os guardas ou use o EEV para acessar o computador de longe. Outra decisão: contar ou não a verdade sobre Lambert. Depois, você pode ir embora e acessar o Laptop na sala anterior. Se fizer isso, você impede que a bomba seja desarmada e basta voltar ao início da missão para completá-la. Se preferir desabilitar a bomba, volte até a sala com a portinhola e passe por ela para chegar aos esgotos, que levam ao galpão da terceira missão.

Do lado de fora do galpão, está a primeira bomba; a segunda está no telhado do lugar. As armadilhas são as mesmas que você já conhece e, depois de desarmar ambas, basta voltar à viela do começo da missão para encerrá-la.

Missão 9: Nova York

No telhado, desligue rapidamente a lâmpada com o OCP e mate os dois homens que se aproximam. Passe pelo laser vermelho e siga até o fim do telhado para passar por uma porta. Mate mais um inimigo e, se quiser, vá até a porta com a fechadura. Quebre-a, entre, desarme a mina e passe pelo CRAWLSPACE para chegar a outra seção externa. Mas, se quiser completar o objetivo de matar todos os homens do local, você precisa passar pela cortina e seguir reto para passar por um laser vermelho.

Na próxima parte, entre no galpão, desça a escadaria e passe pela direita para chegar a uma escada. Use a estante para chegar a ela e vá até o topo. Perto de onde você entrou, saia para o telhado cheio de neve e desvie dos soldados e da metralhadora.

Agora, você pode ir para a porta com uma escadaria, descer e ouvir a conversa dos dois antes de sair. Do lado de fora, atire na luz e, com cuidado, mate os dois. Se preferir, você pode descer usando o RAPPEL na área perto da metralhadora. Dali, você chega à área onde os dois rapazes estão conversando e prontos para serem eliminados. De um jeito ou de outro, quando estiver livre deles, desarme a bomba e suba na frente do outdoor. Use a linha para atravessar até o outro prédio.

Todos os seus inimigos usarão visão noturna a partir de agora, então seja rápido no gatilho e tenha muito cuidado para não ser visto. Vá para a direita, suba na escada e desça em cima do elevador. Abra a portinhola e, depois do papo com Enrica, saia do

SEM HERDEIRO
Depois da morte de sua filha, Fisher fica ainda mais nervoso que o de costume. Azar dos inimigos

elevador e ande com cuidado para pegar os dois guardas pelas costas. Logo em seguida, fique de olho na movimentação do terceiro para acabar com ele. No escritório, mais dois homens. Livre deles, você chega à área de serviços.

Tome cuidado com a mina no muro e vá para trás do bar. Espere o soldado, acabe com ele e, mais à frente, desative o laser. Acabe com mais um homem, suba a escadaria, abra a porta com cuidado e derrube o primeiro homem. Do outro lado está o segundo soldado. Livre dele, você chega ao escritório principal, onde estão quatro soldados, uma metralhadora e sua vitima, Moss. Na entrada da sala, procure pela beirada e suba. Passe com cuidado pela parte superior e você verá todos os soldados. Mate-os com tiros direto na cabeça, vá até a bomba e desarme-a.

Saia pela porta inferior e coloque uma bomba no muro. Tome distância, detone-a e passe pelo caminho que se abriu. Use os canos para chegar à plataforma do outro lado e procure os circuitos. Use a opção BYPASS CIRCUIT para abrir a porta do outro lado. Elimine o guarda que aparecer e saia. No próximo corredor, cuidado com a mina. Perto da saida, use a opção SWITCH OBJECT para escurecer o ambiente. Entre nele e, da porta, passe pelo canto da direita até o outro lado.

No próximo ambiente, abra a porta com cuidado e pule no cano antes que o soldado veja você. Quando eles vierem investigar o local, mate ambos. Esconda os corpos e passe para o próximo prédio. Agora, cuidado com a mina no muro e com o guarda. Passe pela próxima sala e, depois que sair, Emile aparece. Para acabar com ele, ande pelos espaços entre os lasers vermelhos. Você pode tentar acertar uma granada nele, avançar pela direita até conseguir hackear o computador e desabilitar as armadilhas, ou tentar se aproximar para dar facadas. Se resolver fazer isso, a granada de fumaça ou o flash é uma boa idéia. Depois de matar seu inimigo, desarme a terceira bomba e curta o final! Parabéns! Agora, enfrente as missões bônus disponíveis no menu LOAD GAME.

Missão Bônus 1: Tanker

Passe pelas caixas para ver o primeiro seqüestrador. Mate-o e desça a escada. Atravesse pelos os contêineres e espere o primeiro homem se aproximar. Mate-o e espere o segundo chegar para fazer o mesmo. Na próxima parte, agarre o primeiro seqüestrador, pegue sua arma, atire no outro e só então se livre de seu refém. Em seguida, fique no escuro para acabar com o vigia e depois elimine o soldado que está olhando o mapa. Pegue o cartão em cima da caixa e abra a porta.

Mate o homem que está dormindo e procure pelo móvel que pode ser vasculhado. Mexa nele para encontrar o culpado e desça as escadas. Mate outro guarda e siga em frente. Na próxima parte, acabe primeiro com o seqüestrador de cima e só depois elimine o de baixo. Agora, vá para o lado de fora e use o CRAWLSPACE para chegar ao outro lado. Ande com cuidado até as caixas e suba nelas. Caia em cima do seqüestrador e passe entre os contêineres para a próxima área. Vá pela esquerda e suba para passar pelos homens sem ser notado. Elimine os três e continue em frente.

Atravesse até o outro lado e mate o primeiro homem. Elimine o outro e volte até o quarto de Sarah. Para facilitar, use o mapa. Ao chegar lá e conversar com a garota, a missão termina.

Missão Bônus 2: Bunker

Mal armado e sem seus óculos, você precisa escapar de um lugar sem ser atingido. Todos os guardas usam tranqüilizantes e a fase não tem CHECKPOINTS ou SAVEPOINTS. Para sair da prisão, use o cano vermelho para subir e vá para a esquerda. Quando chegar à próxima área, procure o próximo cano e use-o. Depois de se livrar do guarda, desça e ande até o corredor. Mais uma vez, use o cano para se esconder e conseguir uma posição boa para acabar com seu inimigo. Passe pelo CRAWLSPACE para alcançar uma sala com dois inimigos. Suba e acabe com o homem na parte de cima. Use a linha para passar por cima do guarda.

Do outro lado, desça longe do guarda e derrube-o. Saia e, na próxima sala, pegue as Flash Grenades. Use a tubulação para sair em uma parte cheia de água. Quando a alucinação acabar, continue em frente.

Saia da água e use o cano para atravessar. Rapidamente, desça, derrube o guarda e saia da sala. No corredor, pegue um guarda e derrube-o na área anterior. Acabe com o segundo usando sua arma. Saia, vire para esquerda e continue até a secunda alucinação. Quando acabar, suba a escada. Desça pulando pela beirada e use o OCP para passar pela porta. Feche-a logo depois de passar e, mais à frente, outra alucinação. Use sua arma para acabar com o guarda e ande até a escada. No final dela, passe pelo CRAWLSPACE.

Com a visão normal, fique no escuro e elimine os guardas. Passe pela cerca de metal e use o cano para chegar à plataforma. Do lado de fora da janela, use mais canos para chegar a outra plataforma. Passe pela parte aberta para chegar ao último corredor e siga em frente.

DESTROY ALL HUMANS! 2

ÓDIO PURO
Krypto não gosta nem um pouco dos humanos. E isso é mais do que evidente em seu novo game

Distribuidora: THQ **Produtora:** Pandemic Studios **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Missões extras bem humoradas e divertidas **Ponto Fraco:** Inteligência artificial fraca **Gráficos:** 8,0 **Som:** 8,5 **Controle:** 7,5 **Diversão:** 8,5 **Desafio:** 7,5

NOTA **8,0**

O alienígena malvado retorna para dizimar o que havia sobrado da raça humana. Sua única chance de sobrevivência é este detonado

por Leandro Rodrigues

Jogos inspirados no conceito de *GTA* são o que mais se vê hoje em dia. Gângsteres, mafiosos, personagens de desenho e até super-heróis já pegaram carona no sucesso da Rockstar. Entre todos esses, o que mais se destacou, justamente por apresentar uma idéia bem diferente, foi *Destroy All Humans*. Colocar um ET em um cenário aberto onde o objetivo é destruir todos os humanos, além de inusitado, é muito divertido.

No primeiro jogo, o anti-herói Crypto conseguiu dominar os humanos e assumir o corpo do presidente dos Estados Unidos. Tudo corria bem até que um missil nuclear disparado pela extinta União Soviética acertou em cheio a nave de Crypto. Agora ele está com mais ódio ainda e disposto a acabar de vez com a raça humana. A história é ambientada no ano de 1969, no período em que o "movimento paz e amor" tomava conta do mundo e os hippies infestavam as ruas das cidades.

Pouca coisa mudou em relação ao título original, agora o jogo é mais voltado para a ação, deixando de lado as fases de furtividade. Mas usar deste artifício continua sendo a melhor opção para não ser cercado pelo exército: Crypto pode entrar no corpo dos humanos e assumir seu controle. As missões continuam divididas entre principais e opcionais. Aliás, as segundas são até mais divertidas do que as do modo story, principalmente as chamadas "Odd Jobs", que mostram que o forte do jogo continua sendo o humor negro. O objetivo é destruir a vida das pessoas, descobrindo o pior pesadelo da vítima e tornando-o realidade.

As armas também mudaram e o jogador conta com várias novidades, como o Dislocator, um lançador de discos que leva a vítima de um lugar ao outro do cenário, até acabar com a vida dela. Outra malvadeza bacana é invocar uma chuva de meteoros que acaba com inimigos e prédios.

A Inteligência Artificial continua sendo uma pedra no sapato dos jogadores. As missões em que é preciso escoltar uma pessoa, por exemplo, são um martírio, já que os seus protegidos insistem em se jogar na frente do fogo cruzado.

Destroy all Humans 2 foi feito sob medida para quem gostou do primeiro título da série, ou então para pessoas que pretendem relaxar um pouco e colocar o seu lado sádico para trabalhar.

MODOS DE JOGO

Conheça os tipos de missões que você vai enfrentar em *Destroy All Humans 2!*

Story
São as missões essenciais para terminar o jogo e não há como fugir delas. Estão representadas por círculos amarelos no mapa.

Arkvoddle Cults
O objetivo é transformar certos humanos (representados por dois olhos no mapa) em seguidores e adoradores do grande Arkvoddle. Essas missões são opcionais, mas cumpri-las garante grana para upgrades e novos recursos, como detectores de itens.

ODD Jobs
Missões que precisam ser cumpridas para acabar com a vida de algum ser humano. Também são completamente opcionais, mas como você já sabe, garantem mais grana e recursos. Esses trabalhos extras estão representados por círculos brancos no mapa.

Roteiro

BAY CITY

Missões Principais
Introdução

Acabe com todos os agentes da KGB e siga para o ponto roxo do mapa para salvar Orthopox. Tire as lixeiras do caminho para entrar no terreno baldio. Fale com Orthopox e siga ao próximo local para encontrar Pox. Acabe com os novos agentes e chame a nave. Fale com Pox e vá ao próximo ponto para pegar a Datacore. Use a Kombi e a caixa de água para chegar ao telhado. Pegue o item e ganhe a arma Dislocator. Volte e fale novamente com Pox.

Where Have All The Flower Children Gone?

Entre no corpo de algum hippie: basta se aproximar e apertar várias vezes o ▲. Leia a mente de um outro hippie para descobrir que há um louco no parque. Siga até o Golden Gate Park, indicado no seu mapa.

O doidão está dançando no alto do morro. Fale com ele e leia a mente de algum hippie para descobrir onde fica o esconderijo de Bongwate. Siga até o bairro de Hashbury, que está brilhando no seu mapa. Circule pela região até que o prédio de Bongwate seja revelado e vá até o círculo azul, em frente à porta.

Mate os agentes da KGB e depois entre no corpo de um policial. Corra até a cabine telefônica indicada no mapa e ligue para a central (aperte o botão ●) para avisar que está tudo bem. Assim, a polícia larga do seu pé. Vá até o ponto amarelo, onde fica a nova localização do louco.

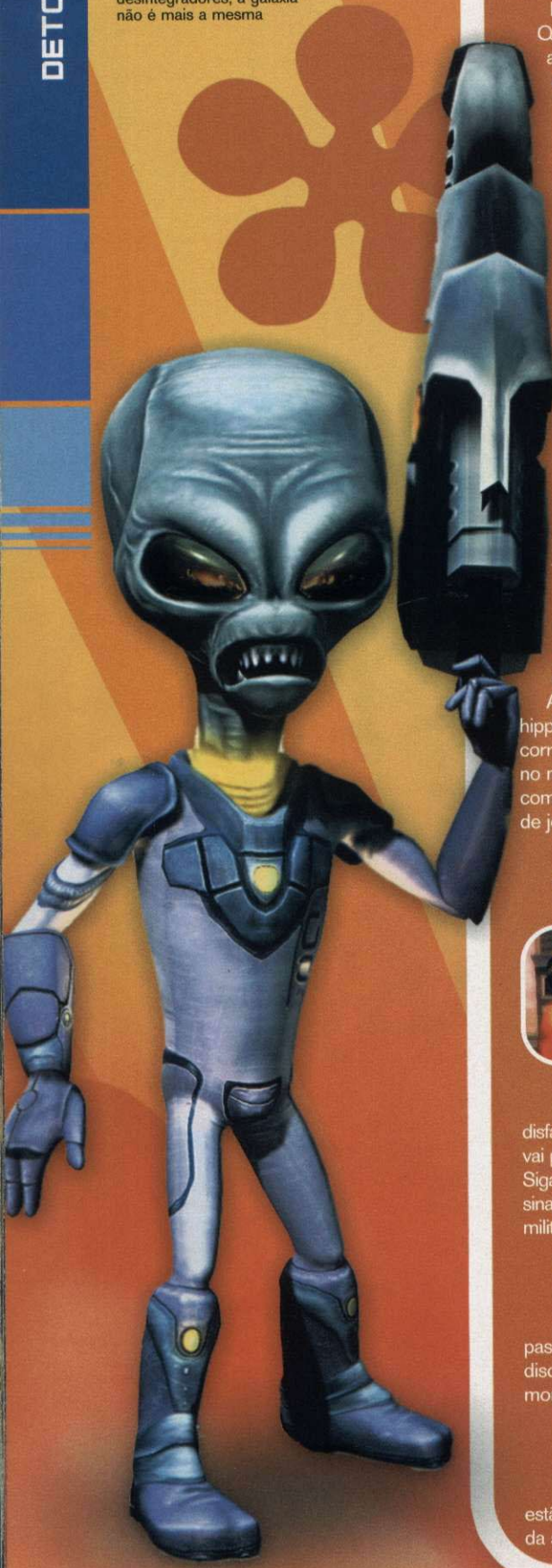
They Shoot Hippies Don't They ?

Pegue as peças para recuperar a sua nave. Ao todo, são cinco peças muito bem vigiadas; por isso, use e abuse dos disfarces. Quando estiver com todas, volte ao local onde está a nave. Entre nela e destrua 12 dirigíveis que estão sobrevoando o local. Apertando o botão L2, sua nave fica invisível por um tempo, o que é ótimo para escapar quando a coisa estiver feia. Depois, procure um ponto para pousar e voltar às missões. A partir desse momento, você pode escolher a ordem em que deseja concluir as missões.

The Alien who Probed me

Usando o corpo de um hippie, vá até o louco e converse com ele. Ele vai pedir para que você procure o Kane. Leia a mente de algum ambulante e siga para o parque. Leia a mente de um hippie e vá até o palco conversar com Kane. Destrua os dois

■ Depois que inventaram a pólvora, tamanho não é documento. Depois que os ETs inventaram os raios desintegradores, a galáxia não é mais a mesma



caminhões atrás do palco e procure o novo esconderijo de Bongwater.

Invada o local e acabe com Bongwater. Quando a coisa estiver feia, esconda-se atrás da caixa até recuperar a energia. Com a nova arma, acerte a porta e saia da sala.

The Guns of Alcatraz

Vá até a região do The Rocks usando as docas que estão no canto superior direito do mapa. Acerte o agente da KGB que tem um dossiê para descobrir o plano das quatro bombas atômicas.

Ative o landing zone usando o desintegrador no próprio ponto. Suba na nave, localize as kombis com a arma e jogue-as no mar. Volte à região do The Rocks e destrua a base da KGB usando o raio de sua nave em todos os prédios.

Odd Jobs
Ruin Lives - "Ruined! - The Secretary"

O procedimento é simples: entre no corpo de algum humano que não seja um hippie, pois a secretária não fala com eles. Depois, converse com ela e, em seguida, leia seu pensamento. Ao descobrir que ela tem horror a hippies, dê o comando para que ela te siga e corra até o acampamento hippie, sinalizado no mapa. Chegando ao local, use o comando Free Love para que ela vire capa de jornal e tenha a reputação arruinada.

Ruin Lives - "Ruined! - The Draft Dodger"

Fale com o Sargento Fauxhall, disfarce-se e leia a mente de algum hippie, que vai passar a localização do acampamento. Siga até lá e faça o líder, que tem uma sinalização roxa, o seguir. Volte ao deposito militar e deixe o hippie ao lado do Sargento.

Assassination - Private Danza

Fale com o sargento para que ele lhe passe o alvo. Suba o morro e jogue um disco no seu alvo. Depois, é só esperar ele morrer que o dossiê vai cair no seu colo.

I Left My Parts in San Fran... Err Bay City

Pegue as quatro partes da antena, que estão espalhadas e leve-as para o local perto da sua nave. Entre nela, pegue a antena já montada e carregue-a até o local indicado no mapa. Defenda a torre dos ataques – a tarefa é dura e longa, portanto, se possível, faça upgrades nas armas da nave.

Assassination - Rudolph The Red-Nosed Cop

Pegue o corpo de um policial e vá falar com Rudolph. Procure a área policial, indicada no mapa. Aguarde, ainda disfarçado de policial, até que o seu alvo apareça e acabe com ele.

Assassination - Outfoxed

Para falar com o agente da KGB, você precisa usar o corpo de um hippie. Siga até o local indicado e acabe com o sargento. Vá para a sua nave e volte para pegar os três carregamentos de bazucas. Não se esqueça de usar a habilidade que deixa sua nave invisível.

Assassination - The Equalizer

Fale com Pox. Entre no corpo de um humano e leia as mentes das pessoas para encontrar a localização do líder da KGB. Vá para a área do The Rock, leia a mente do líder e elimine todos os agentes da KGB que estão nessa ilha. Vá até Hashbury, sobrevoe o bairro para descobrir a localização exata do esconderijo e acabe com ele. Repita o procedimento na próxima localização.

Arkvoodle Cults
Who is Arkwoodle ?

Fale com o Arkwoodle e, em seguida, tome posse do corpo de um policial. Vá até o telefone e aperte o botão ■ para colocar toda a polícia em alerta. Repita a operação até que o sensor do mapa fique laranja.

Flip the Flyppies

Possua o corpo da hippie que está falando com a sua turma. Siga e fale com o homem que é o líder do acampamento. Escolha sempre a primeira opção nos diálogos para conseguir convencer o cara a cultuar o seu deus.

Yapping Bully

Possua um humano e fale com o hippie e, em seguida, possua o líder do acampamento. Volte a sua nave e entre. Pegue 10 Kombis de hippie e coloque-as em cima dos prédios destacados no mapa.

Shama Llama Slips Up

Converse com a garota sem usar nenhum

disfarce. Tome o corpo de um hippie e vá falar com o louco (ponto roxo no mapa). Depois que ele falar sobre um comboio, use os seus poderes para parar os carros. Faça o homem de branco seguir você e leve-o até o novo ponto roxo do mapa.

Establishing Shots

Fale com o Shama Llama e proteja o acampamento dos hippies. Para finalizar essa missão, a melhor coisa é fazer um upgrade em uma das suas armas. Caso contrário, a vitória é quase impossível.

Publicity Stunt

Fale com o Shama Llama. Ele vai pedir ajuda para aumentar a religião que você criou. Entre em sua nave e pegue um dos membros da religião, sinalizados em roxo. Leve-os até a região marcada com um "X" no mapa e aguarde um tempo até que os fiéis cheguem. Repita o procedimento nos outros pontos até acumular cem fiéis.

Freakin Art

Fale com o louco, siga-o e, ao chegar perto de alguma das pinturas dele, faça todos dançarem usando um Free Love e, em seguida, leia a mente dele. Repita o procedimento nas três figuras. Pegue as três caixas de pôsteres espalhadas no mapa e leve-as até o local indicado pelo X roxo.

ALBION

Missões Principais
No Pox, Please - We're British

Tome o corpo de algum humano e leia a mente de outro. Vá até a área do Hyde Park e entre nos túneis do lado leste do parque. Siga até o final, pegue o Data Recover para ganhar a Anal Probe. Siga em frente até encontrar o agente Oranchov's e se prepare para a batalha. Acerte vários raios e, em seguida, a Anal Probe para voltar a ser o agente. Continue com os golpes e siga pelo corredor, atrás do homem inglês, até chegar à saída.

La Femme Natalya

Fale com o Ponsondy's e se infiltre na Galeria Russa. Verifique a sepultura para liberar um gás alienígena que vai transformar alguns humanos em monstros. Acabe com todos eles com a ajuda da mulher e, em seguida, neutralize todos os pontos de infecção que estão espalhados pelo mapa.

From Russia with Guns

Fale com Natalya e depois siga escoltando a garota pelas ruas de Londres. Aproveite os carros, para causar explosões e assim eliminar mais inimigos de uma vez.

Ao chegar ao carro rosa, entre em sua nave e continue escoltando a garota. Exploda todos carros e tanques que aparecerem pela frente. Caso os destroços fiquem no caminho, use o raio para agarrá-los e jogá-los para longe.

The Majestic File

Fale com Ponsondy e seja capturado. Responda às perguntas dele, da maneira que desejar, até parar no esgoto. Apertando e segurando o botão ●, você consegue parar o tempo, mas isso consome um cérebro. Para ganhar "munição", segure o botão L1 para travar a mira e aperte seguidamente o ✖ para extrair o cérebro dos inimigos.

On Natalya's Secret Service

Vá até o parque e fale com Natalya. Ela vai pedir para que você acabe com todas as câmeras de segurança, que estão destacadas no mapa. Depois disso, siga para o depósito que aparece e elimine todos os tambores do local. Quando Natalya pedir ajuda, acabe com todos os agentes da KGB para que um novo local apareça no mapa. Siga até lá e destrua as centrais de energia.

Entre na nave, siga para os dois últimos pontos e use o raio para eliminar os prédios. Com eles no chão, siga até o parque e fale com Natalya para terminar a missão.

Odd Jobs Assassination - "Plugging Terry Squire"

Para falar com o agente, você precisa estar no corpo de um agente da KGB. Siga para Canal Side, no canto direito superior. Encontre o seu alvo e elimine-o. Para se aproximar, é melhor estar disfarçado.

Race of Aquarius

Para procurar o Pirate DJ, leia a mente de alguém e descubra que ele está no Soho. Depois de uma breve conversa, defenda o Turntables por dois minutos. Infiltre-se no Canal Side e faça um discurso.

Ruin Lives - Ruined! - "Take it Like a Man"

Eddie só fala com mulheres hippies. Leia a mente dele e tome posse de seu

Já que a humanidade está prestes a ser destruída, nada melhor do que fazer um último brinde. Tim-tim

Mais uma vez, Krypto pode ler pensamentos. Quem não gostaria de saber o que vai na cabeça desta loiraça?

corpo. Vá até a cabine telefônica e ligue para Reeny. Depois, siga para a região norte do Parliament e fale com Reeny.

Ruin Lives - Ruined! - "Algernon´s Change of Heart"

Para conversar com o agente secreto, você precisa entrar no corpo de um outro agente. Leia a mente de algum humano para descobrir a localização do seu alvo. Vá até ele, pegue-o e carregue-o com seus poderes até o local indicado.

Assassination - "Secret Agent, Red Weasel"

Fale com o agente secreto, usando o corpo de um outro agente. Escolha a última opção para acertar a senha. Ainda no corpo de um agente, corra até o telefone e atenda a ligação. Volte para a nave, vá até a embaixada Russa e acabe com o prédio.

Assassination - "Luka Out"

Fale com Pox. Entre no corpo de um humano e leia a mente de outro para descobrir a localização de Luka. Siga até ele e leia sua mente para descobrir a localização dos seus alvos. Entre na nave e acabe com todos os pontos roxos do mapa.

Arkvoodle Cults Con Mods

Entre no corpo do cara sinalizado em roxo e converse com o lider do local.

Fale com Pox, siga até o Soho, acabe com o Pirate DJ e recupere o disco com a música.

Revelations

Use o corpo de um humano e fale com o hippie. Acorde todos os hippies que estão dormindo e leve-os até os Xs roxos do mapa.

Like a Drowned Mole?

Fale com o Shama Llama e descubra que existe um homem infiltrado em seu culto. Leia as mentes dos dois grupos. Quando localizar o traidor, uma mensagem avisará que você deve jogá-lo no rio. Leve-o até lá e execute o coitado.

Alien Overlords: The Reality

Corra para os locais indicados e acabe com as pessoas que estão nas cabines telefônicas. Siga para o parque e destrua todos os tambores do local.

Freaky Flyers

Fale com o Shama Llama e, em seguida, entre em sua nave. Pegue as caixas com panfletos (bolinhas roxas no mapa) e leve-as aos locais indicados no mapa com Xs roxos. Seu objetivo é arrebanhar 150 fiéis para sua seita.

TAKOSHIMA

Missões Principais Takoshima Story

Fale com Natalya e leia a mente de um humano para descobrir onde estão os agentes da KGB. Siga para o local indicado no mapa e tome o corpo de um deles. Fale com o entregador da KGB, vá até o templo e entregue os planos para a garota. Escolte Natalya até o carro dela.

Revenge of the Ninja

Programe as três rádios seguindo para os pontos indicados. Obedeça a ordem da menor para a maior. Depois vá para o templo zen para falar com o lider ninja branco. As respostas corretas para as perguntas são: B- A - C - C - B - B.

Depois, proteja o lider branco para concluir a missão.

Dr. Go!

Fale com Natalya e vá se encontrar com o Dr. Go. Escolte o doutor até a parte mais baixa da montanha, eliminando os ninjas negros e também os agentes secretos. Quando chegar lá embaixo, os ninjas tomam conta e você deve pegar a sua nave e voltar para destruir o castelo Kuro.

Our Man Crypto

Fale novamente com o Dr. Go. Entre no corpo de um humano e leia a mente de outro, para descobrir a localização do templo dos ninjas negros. Vá até lá e elimine 20 deles para recuperar um código. Repita o procedimento para descobrir a localização do Professora Yuki.

Siga até o local, entre no corpo de um humano e fale com a professora, que vai pedir para que você procure a segunda parte do código nas pedras; empurre todas elas. Entre na nave, destrua a base da KGB e pegue a última parte do código.

You Only Live 137 Times

Mais uma vez, converse com Natalya. Escolte a beldade pela subida no morro para que ela acione vários portões. Ao chegar à área circular, destrua as cinco máquinas e dê um tempo para a garota digitar a senha final. Dentro da base, voe para o lado direito até sair do túnel e chame a nave para escapar do lugar.

Kojira Kaiju Battle

Fale com Pox. Entre na nave e siga as

bolhas no fundo do mar. Destrua o monstro Kojira. Aproveite os veículos para causar explosões e acertar o gigante.

Odd Jobs
Ruin Lives - Ruined "The Executive"

Usando o corpo de um homem, fale com o executivo e leia a mente dele. Siga-o de longe para não desencadear a paranóia do cara. Quando ele estiver próximo ao carro dele, um símbolo roxo aparecerá. Acabe com o carro.

The Ravages of Mohgra

Para falar com a professora Yuri, é preciso estar dentro de um corpo de um agente da KGB. Pegue os três ovos espalhados no mapa (os pontos verdes) e leve-os até o grande X roxo.

Assassination - "Kenji Mojo Called Out"

Fale com Hiroto usando o corpo de um membro da Yakuza oeste (paletós pretos). Procure um membro divisão da Yakuza rival (paletós brancos) e leia a mente dele. Pegue o número de telefone e use na cabine com um círculo azul. Volte e fale mais uma vez com Hiroto. Depois, leia a mente de todos os membros desta facção e descubra o traidor. Use o seu poder de levitação e jogue-o no mar sem revelar o seu disfarce.

The coming of Arkvoddle

Para começar essa missão, você precisa coletar 30 artefatos alienígenas. Entre na nave e pegue alguém com o raio. Leve aos pontos roxos do mapa até arrebanhar 200 novos fiéis para o seu culto. Volte, fale com o Shama Llama, corra até o local indicado no mapa e faça 15 membros do culto voltarem ao normal, ou seja, use a arma anal probe para desinfectá-los. Fale com o Shama Llama mais uma vez e, em seguida, com o Arkvoddle. Por fim, procure o item Burrow Beast Datacore no próximo ponto indicado.

Assassination - "Shearing the Llama"

Fale com o ninja preto e, em seguida, com o Shama Llama. Você deve matá-lo, mas essa não é uma tarefa tão simples quanto parece, já que o cara possui 23 vidas. Acabe com ele todas as 23 vezes, sempre desviando dos ataques constantes dos ninjas brancos.

Ruin Lives - Ruined - "Executive Part 2"

Usando o corpo de um membro da Yakuza com paletó branco, fale com o Yakuza Thug. Vá até o ponto indicado para encontrar o executivo.

Destrua o carro, mas sem matá-lo. Para isso, use a função "transborg", que vai jogá-lo para fora do carro. Em seguida, entre em sua nave, levante o carro e destrua.

Assassination - "Double - Tap Into the Power"

Fale com o agente da KGB e mate Hiroto e Kenji Mojo. Primeiro, vá na direção de Hiroto, que você já sabe onde está. Depois, você tem dois minutos para chegar até Kenji e executá-lo.

Assassination - "Red Flush"

Fale mais uma vez com Pox. Mate os 40 agentes da KGB indicados no mapa com pontos roxos. A melhor maneira de terminar esta missão é usando sua nave.

Arkvoodle Cults

Fale com o ninja branco. Basta conversar um pouco com ele para ganhar a sua confiança.

Fooling the Black Ninja

Fale com o ninja preto e enfrente uma legião de ninjas, sem sair do círculo azul e sem deixar ninguém entrar; apenas usando o seu poder de levitação. Cuidado com os ataques que vêm de todos os lados.

Takoshima Rumble

Fale com o Shama Llama e defenda o culto dos ataques inimigos. Prepare-se: o tempo que você deve ficar protegendo esse culto é muito grande. Concentre-se na proteção de apenas uma área do acampamento, pois assim é bem mais fácil.

TUNGUSKA

Missões Principais
Back in the USSR

Fale com Natalya. Cause bastante destruição para tirar os agentes da KGB do quartel. Quando a barra de destruição estiver cheia, vá até o quartel da KGB e fale com Natalya. Escolte a garota até o símbolo roxo. Mas não se esqueça de abaixar o nível de procura.

The Siberian Job

Fale mais uma vez com Natalya. Entre no corpo de algum humano e leia

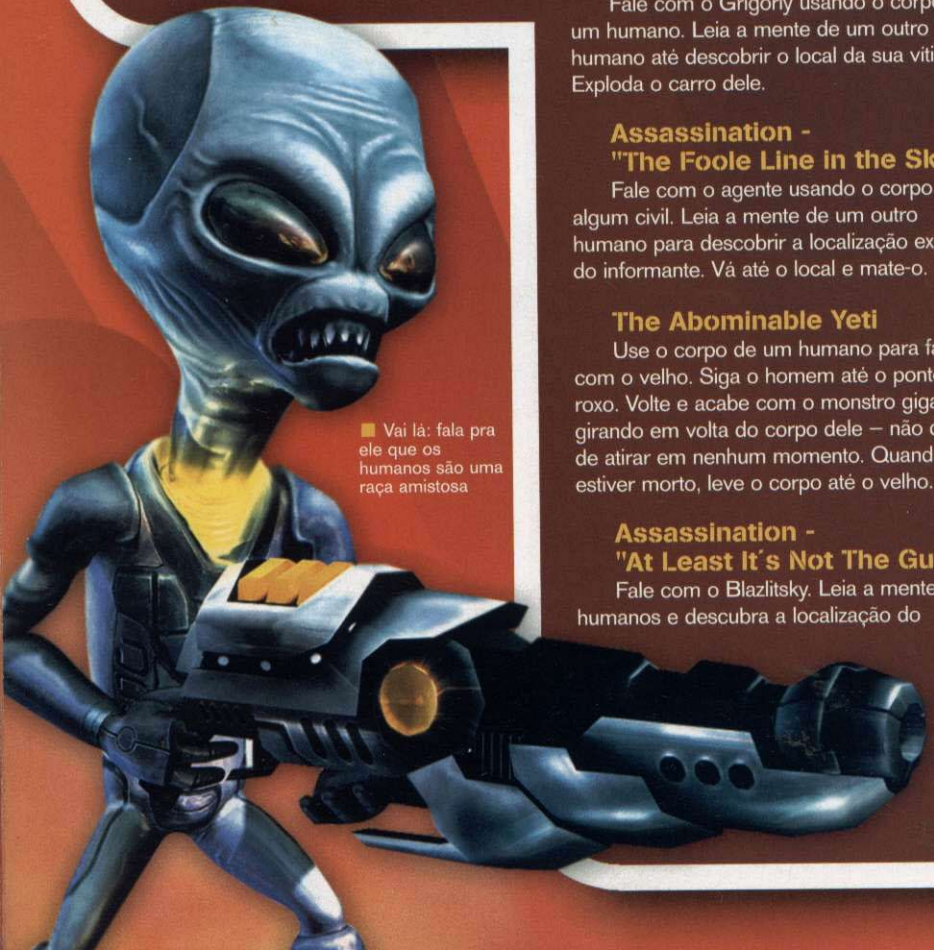
Se os seres de outros planetas são tão feios assim, é melhor ficar por aqui mesmo

a mente de outro. Com a localização em mãos, procure o navio. Encontre as cápsulas de energia e corra até a nave. Entre nela, use o campo de força para pegar as três cápsulas e leve-as para o X roxo no mapa. Destrua os dois caminhões e escolte o último até o seu destino. Pouse e vá falar com Natalya.

A Dealy Reaction

Encontre as cápsulas de combustível no mapa (marcadas com uma bola roxa). Use seu poder de levitação e leve-as até os Xs roxos, dentro dos túneis. Localize o orifício na estrutura e saia. Repita o procedimento com três cápsulas. Vá até a base e destrua os três monstros que estão patrulhando o local. Fale com Pox para encerrar a missão.

A Hard Day´s Fight



■ Vai lá: fala pra ele que os humanos são uma raça amistosa

Vá até a Blisk Base e destrua os monstros do local. Pegue o cristal vermelho e siga até o próximo ponto. Suba no alto da torre e pegue o cristal azul. No último ponto, pegue o cristal vermelho. Volte à torre (local onde você pegou o cristal azul) e coloque os cristais nas plataformas com as respectivas cores. Suba no alto da torre e destrua a Blisk Warship.

The Comrade Who Game in from the Cold

Fale com o agente Serguei. Use o corpo de alguém para descobrir a localização do Doutor Orlon. Mate os inimigos que estão em volta da casa - é preciso eliminar todos, até chegar a contagem de 100%. Depois disso, fale com o doutor. Vá até o reator, destacado no mapa, e pegue o artefato que está escondido dentro de um contêiner de metal.

The Good, The Bad and the Furon

Fale com Pox. Vá até a base da KGB e fale com o doutor Orlov. Ele vai revelar o lugar onde Natalya está sendo mantida prisioneira. Voe até o próximo ponto, indicado no mapa. Ao chegar ao local, destrua os pontos indicados no mapa. Não deixe os homens chegarem para reativarem o ponto até que Natalya seja liberada.

Odd Jobs Assassination "Victor Isn´t"

Fale com o Grigoriy usando o corpo de um humano. Leia a mente de um outro humano até descobrir o local da sua vítima. Exploda o carro dele.

Assassination - "The Foole Line in the Sky"

Fale com o agente usando o corpo de algum civil. Leia a mente de um outro humano para descobrir a localização exata do informante. Vá até o local e mate-o.

The Abominable Yeti

Use o corpo de um humano para falar com o velho. Siga o homem até o ponto roxo. Volte e acabe com o monstro gigante girando em volta do corpo dele – não deixe de atirar em nenhum momento. Quando ele estiver morto, leve o corpo até o velho.

Assassination - "At Least It´s Not The Gulag"

Fale com o Blazlitsky. Leia a mente dos humanos e descubra a localização do espião. Encontre-o e mande fogo para cima dele.

Ruined! "What, Me? Subversive?"

Fale mais uma vez com Blazlitsky. Depois, leia a mente de um humano e procure o esconderijo do traidor. Entre no corpo dele e volte a falar com Blazlitsky.

Ruined! "Bad Luck for Blazlitsky"

Volte a conversar com o Grigoriy. Vá até a sede da KGB e fale com Blazlitsky. Leve Dr. Orlov até as docas.

SOLARIS

Missões Principais 1969: A Space Oddsey

Fale com Natalya e siga os caminhões até a entrada dos túneis de escavação. Destrua as três minas verdes, entre no túnel e elimine todas as minas que estão marcadas no mapa. Saia e destrua os três caminhões com explosivos.

Russian Roulette

Fale com Pox mais uma vez. Entre no corpo de um astronauta, abra a porta da base e entre no corpo de seu alvo, que está sinalizado em roxo. Vá até o palco e use as seguintes opções: 1, 3 e 1 para todo o resto. Saia da base.

Space: 1969

Fale novamente com Pox. Destrua os triângulos de energia para abrir as portas, entre na base e gire todos os satélites para o centro da sala para provocar um superaquecimento.

Destination Moon

Basta mandar chumbo para cima do inimigo. Desvie dos seus ataques e volte a concentrar seus esforços em cima dele. Aproveite e use todas as bombas de íons que você possuir.

Odd Jobs Lights out for Lobsters

Para falar com Igor, use o corpo de um astronauta. Vá até o radar e mate os 18 monstros que estão atrapalhando o bom andamento das coisas. Volte à sala central e coloque todos os radares virados para a Lua. Para terminar esse trabalho de outro mundo, Vá até as minas e mate mais 39 monstros!

NDS GAMES

DESDE 1989

NA NDS GAMES VOCÊ ENCONTRA:

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

OS MELHORES VÍDEOS GAMES E PEÇAS DO MERCADO

TEMOS OS MELHORES PREÇOS

PLAY ONE

PLAY 2

PLAY III

X- BOX 360

VOLANTE

GAME BOY

PLAY TWO

DREAMCAST

X- BOX

GAME CUBE

CONTROLE REMOTO

MEMORY CARD

CONTROLE PS II

COOLER DE SLIM

BASE DE SLIM

CONTROLE USB

TELEVENDAS: (11) 3227-2732

ACEITAMOS TODOS CARTÕES

MasterCard VISA AMERICAN EXPRESS VISA Electron REDE SHOP

BOLSA DE SLIM

RUA STA. IFIGÊNIA, Nº 184 - 5º AND. - SALA 52
CEP: 01207-000 - CENTRO - SÃO PAULO - SP
TELS.: (11) 3227-2732 / 3311-9751

E-MAIL: NDSGAMES@UOL.COM.BR
BLOG: NDSGAMES.BLOG.UOL.COM.BR
SITE: WWW.NDSGAMES.COM.BR

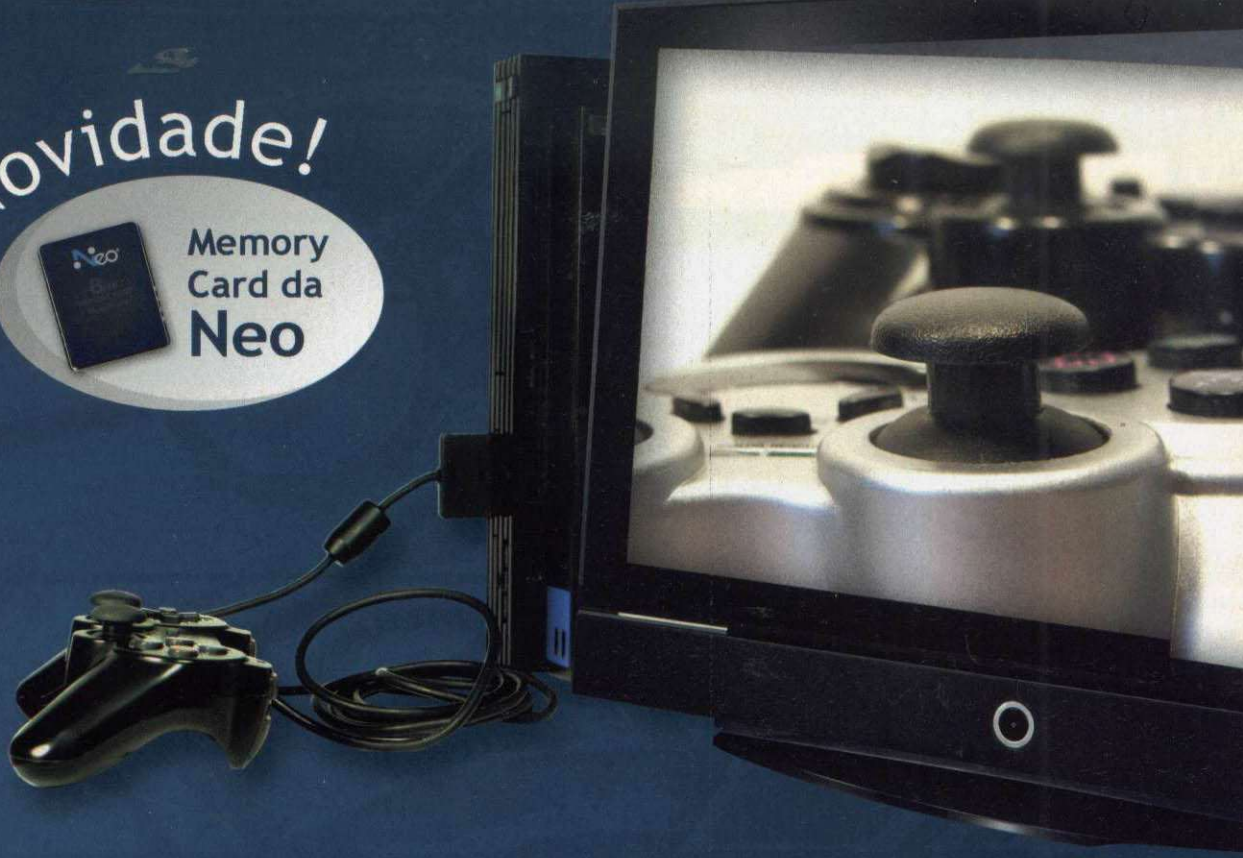
pvision.com.br

Neo®

Neste Natal, dê uma inovada em sua diversão.

Novidade!

Memory Card da **Neo**



Joystick
Neo

Joystick
Neo Light

Volante para
Video-Game

Stand para
Console

Memory Card
Neo

Conheça os produtos Neo e sinta a diferença que garante sempre o melhor para sua diversão. Nossa linha de produtos é completa para atender todas as suas exigências.

Fique ligado, sempre com muitas novidades para você!

fale conosco:
(51) 3039-3031

visite nosso website:
http://www.neotronics.com.br

DIVERTINDO COM INOVAÇÃO

SOCOM NAVY SEALS COMBINED ASSAULT

por Amer Houmaichi

A série dos fuzileiros navais chega à sua quarta campanha. Acompanhe nosso detonado para não ser fuzilado no modo para um jogador

O mais novo jogo da franquia *SOCOM* finalmente chegou e faz jus ao nome que carrega. *SOCOM 3* foi criticado por muitos fãs, pois não trazia nenhuma grande inovação à série e não havia nada que o destacasse em relação aos outros.

Combined Assault também não reinventa a franquia, mas consegue dar um novo fôlego à série, que já dava sinais de cansaço há algum tempo.

Para quem joga em rede, existem pelo menos 40 mapas inéditos para se usar, disponíveis desde o começo ou para download, e a rede suporta partidas entre até 32 jogadores simultâneos via banda larga, e praticamente sem lag.

Apesar de a força da série sempre ter sido o seu modo online, há atrativos nesta versão para agradar àqueles que não tem o benefício de poder jogar em rede, sendo que o principal deles é um longo modo de campanha para a jogatina individual, com missões bastante desafiadoras, perfeitas para agradar aos jogadores que preferem partidas solitárias.

A maior falha de *Combined Assault*, no entanto, é que ele foi criado tendo em mente os jogadores veteranos da série, o que torna a dificuldade um pouco brutal para os novatos e aumenta bastante a curva de aprendizado.

Por ter o modo online como prioridade, o game também sofre dos males destes jogos, como gráficos muito abaixo da média. E mesmo tendo um modo offline maior e melhor que os de versões anteriores da série, ainda é muito simples se comparado a outros jogos de temática similar, como *Call of Duty*.

De uma forma ou de outra, *SOCOM: Combined Assault* é uma ótima pedida para quem curte um bom e velho tiroteio à moda dos Fuzileiros Navais.

Dicas de Sobrevivência

• Fique sempre de olho no mapa do canto superior da tela. Os inimigos não aparecem nele até serem avistados por algum membro de seu pelotão ou até atirarem. Quando avistar pontos vermelhos no mapa, cuidado!

• Porém, somente olhos abertos não serão suficientes – seus ouvidos também precisam estar atentos. Pelo som das redondezas, dá para se ter uma boa idéia de quem ou o que está vindo.

• Acostume-se a checar freqüentemente a tela de Objetivos (apertando o botão Select). Nela, você verá listado tudo que é necessário fazer durante a missão, assim como sua localização exata no mapa. Quando estiver em dúvida para onde (ou como) seguir, dê uma checada nesta tela.

• Não banque o Rambo: nunca corra desesperadamente pelo cenário para

EXÉRCITO AMERICANO
Conduza os soldados à vitória no campo de batalha

Distribuidora: SCEA **Produtora:** Zipper Interactive **Plataforma:** PS2 **Tipo:** Ação **Jogadores:** 1 a 2 (offline) e até 32 em rede **Ponto Forte:** Excelente modo online **Ponto Fraco:** Dificuldade excessiva no modo singleplayer **Gráficos:** 6,0 **Som:** 8,0 **Controle:** 9,0 **Diversão:** 8,0 **Desafio:** 9,0

NOTA **7,5**

avançar ao próximo ponto. Seja cauteloso e sempre procure abrigo. Só prossiga quando tiver certeza de que o caminho está seguro.

• Granadas de fumaça são um dos armamentos mais úteis do jogo. Use-as sempre que houver muitos inimigos na tela, mas cuidado a usá-las em áreas que contenham reféns, pois elas poderão atingi-los também.

• Poupe seus Medkits pois o número deles é limitado por missão. Use-os apenas quando for absolutamente necessário e não os desperdice com o seu pelotão: os soldados são durões e agüentam bem o tranco.

• Sempre que matar um inimigo, pegue a arma principal e cheque. A principal vantagem de pegar a arma de um inimigo é que haverá abundância de munição para a mesma. Mas nem sempre vale a pena trocar sua arma atual; portanto, dê uma boa comparada nas duas antes de fazer a troca.

• Quando usar a mira telescópica (↑ duas ou três vezes, dependendo da arma), espere um pouco antes de atirar para que as mãos do seu personagem parem de tremer e seja mais fácil acertar no alvo.

• A maioria dos objetivos (plantar um explosivo, algemar um refém, coletar algum item) pode ser cumprida colocando-se a mira sobre o objetivo e apertando ✖. Se quiser que alguém de sua tropa faça isso por você, aperte L2. Quando quiser que seus soldados ataquem um alvo específico, faça o mesmo.

Ordens

Aperte o botão ● e uma lista com os membros de sua tropa vai aparecer. Escolha quem você quer e a lista de ordens surgirá. Eis o que cada delas uma faz:

• **Move To** - Seu pelotão se deslocará para onde a sua mira apontar.

• **Stealth To** - O pelotão irá para onde a mira aponta, mas usando sombras e o que mais puder como cobertura.

• **Cover Target** - O grupo irá atirar na direção da sua mira.

• **Overwatch** - Chamar a atenção dos inimigos na direção da mira.

• **Fire at will** - Os soldados irão atirar em qualquer inimigo que avistarem.

• **Follow** - Todos irão segui-lo.

• **Hold Position** - O pelotão permanecerá onde está.

• **Deploy** - O grupo irá jogar granadas ou colocar itens na direção da sua mira.

Modo Campanha

Missão 1 - Winterblade

A primeira coisa a fazer é seguir para onde está o helicóptero caído. Elimine todos os inimigos que estiverem nas proximidades do mesmo e, quando a área estiver limpa, aproxime-se dos escombros e plante um explosivo. Afaste-se para não ser pego pela explosão.

A seguir, é preciso destruir o rádio comunicador do lugar. Quando estiver próximo a uma barraca que fica no caminho para o pequeno vilarejo, você ouvirá um som de estática. Siga na direção que deixa o som mais forte, entre na barraca, aproxime-se da mesa e destrua o aparelho de comunicação.

O último passo da missão é seguir até o vilarejo e encontrar os membros da equipe que devem ser resgatados.

Tome cuidado, pois haverá vários soldados inimigos no lugar. Mate todos eles e cheque as casas da vila até encontrar os desaparecidos, que infelizmente estarão mortos.

Missão 2 - Reprisal

Esta missão se passa quase totalmente dentro das cavernas de uma montanha, e é necessário plantar explosivos em três locais desta base: no estoque de armas, no de munição e nos tanques de combustível.

Os tanques de combustível estão em um local com água rasa na caverna, após uma escadaria; já os outros alvos estão dentro de pequenos armazéns de madeira, bem próximos um do outro.

Quando terminar de plantar as cargas, você deve resgatar o refém que está dentro de outra pequena construção, vigiado por dois soldados. Muito cuidado para não matá-lo acidentalmente.

Ao acabar com o perigo, aproxime-se dele e algeme-o (procedimento padrão do exército americano, não se assuste) e então guie-o para o ponto de extração.

Em primeiro lugar, mande-o esperar no lugar onde está, colocando a mira sobre ele e apertando ✖ assim que o ícone "Hold On" aparecer. Siga para o ponto de extração e mate todos os soldados que aparecerem, inclusive alguns que surgem a distância, elimine-os usando a função Sniper de sua arma.

Quando não houver mais perigo, vá até o refém e traga-o até o ponto de extração.

Missão 3 -Whipsaw

Siga pela água até chegar à pequena área de terra com a torre de vigia. Suba nela eliminando qualquer inimigo que lá estiver e, quando chegar ao topo, você verá um soldado que foi feito prisioneiro. Ponha as algemas e saia da torre.

Será preciso se infiltrar em outros dois locais: a serralheria (Sawmill) e a cabana para barcos (Boat Launch). Para completar esses objetivos, você só precisa chegar até os locais determinados. Há um bocado de guardas nesta missão, portanto, todo cuidado é pouco.

Ao surgir o objetivo "Destroy Fire Range", siga até a barricada que fica próxima aos alvos de tiro e coloque um explosivo nela.

Há guardas no primeiro andar da serralheria que agirão como snipers. Fique atento a eles.

Missão 4 - Broken Chains

Comece nadando até a ilha logo em frente. Você precisa subir a torre e destruir os canhões que se encontram em volta de sua base.

Cuidadosamente, ande ao redor da torre e elimine os soldados que estiverem no perimetro, para depois poder plantar os explosivos com calma nas armas antiaéreas (AA Guns).

Entre na torre e suba até o topo para destruir um rádio comunicador que lá se encontra.

Prossiga para a ilha maior e resgate os reféns que se encontram nos alojamentos presentes no campo aberto.

Vá para a construção maior (Guard House) e mate todos os inimigos. No último andar deste lugar, você encontrará um soldado capturado. Resgate-o da forma padrão: algeme-o.

Missão 5 - Stockpile

É preciso colocar cargas explosivas em dois locais: novamente em um tanque de combustível e em caixas de heroína.

O tanque está em uma pequena construção; já os caixotes estão embaixo de um telhado improvisado no cais.

Vá para o grande armazém, onde há dois objetivos: o primeiro é eliminar todos os soldados inimigos presentes no lugar, o segundo é marcar os tanques de produtos químicos.

Muito cuidado durante os tiroteios nesta fase, pois os tanques químicos não podem ser alvejados; portanto nem pense em usá-los como proteção.

Se a missão não terminar depois que você marcar todos os três tanques, é porque ainda há inimigos vivos no armazém. Encontre-os e neutralize-os.

Missão 6 - Highwire

O veículo no começo da fase não serve para muita coisa, portanto siga a pé mesmo.

Há dois reféns que precisam ser salvos nesta missão. Siga para suas localizações no mapa e resgate-os, tomando os mesmos cuidados de sempre.

Quando puder, posicione-se em lugares altos e use a mira de longo alcance (sniper) para eliminar os soldados que avistar.

Após resgatar os dois alvos, é hora de eliminar Mongoose, que está no primeiro andar de uma das cabanas grandes. Atenção ao subir a escada do lugar: você o ouvirá falando se estiver indo para o lugar certo.

Com um pouco de sorte, você o pegará desprevenido.

Missão 7 - Disruption

Hora de ser furtivo. Na ponte mais próxima a base haverá um carro blindado com um atirador, e este obstáculo pode matá-lo em segundos. Mate os dois soldados que surgem na primeira ponte e avance para matar os outros que estiverem na torre, pois isso vai facilitar sua vida mais tarde.

Para chegar ao seu objetivo, dê a volta por baixo da primeira ponte e siga pelo rio até chegar ao perímetro da base onde é preciso se infiltrar.

Quando estiver do lado de fora, vá

para os fundos da base e procure uma entrada no muro – por ela é possível adentrar na instalação.

Entre na primeira cabana logo em frente a abertura por onde você entrou e pegue os documentos sobre a mesa.

Na base, há um carregamento de armas que você precisa destruir. Aproxime-se dele e plante explosivos.

Na construção maior da base, há um mercenário que deve ser capturado. Entre com cuidado no lugar, pois ele está bem vigiado. O mercenário se encontra no primeiro andar do local, tome muito cuidado para não matá-lo. Chegue perto dele e bata nele com a arma até que ele se renda. Algeme-o e pegue o laptop sobre a mesa.

Agora é preciso levá-lo até o ponto de extração que fica perto da primeira ponte da fase.

Volte por todo o caminho e, sempre que estiver em dúvida se a barra está limpa, mande-o esperar e siga à frente para checar. Lembre-se de que ele está algemado e não pode subir por beiradas. Há rotas por onde se pode seguir a pé, portanto, use-as.

Quando chegar ao ponto de extração, cuidado com alguns soldados inimigos que porventura possam aparecer. Dê cobertura para o helicóptero até que a missão termine.

Missão 8 - Bombshell

Investigue o carregamento dos trens. Para isso, basta ir até onde eles estão, no ponto marcado no mapa.

Existem três snipers no cenário, e você precisa exterminá-los para completar a missão. Cheque no mapa sua localização e posicione-se de modo a poder fazer uso de sua mira telescópica para eliminá-los. Não se aproxime demais ou você ficará em desvantagem.

Para poder avançar para a grande construção, é necessário nadar e atravessar o cano de esgoto. Investigue a construção quando lá estiver, pois em seu primeiro andar há uma planta de construção que pode ser recolhida.

Quando terminar sua investigação, coloque explosivos em dois pontos: Whiskey e X-Ray (ambos aparecem no mapa).

Quando terminar, siga para o telhado. Há vários soldados lá e um helicóptero também aparece logo depois.

Elimine apenas os soldados que lhe atrapalharem e concentre seu fogo no helicóptero. Você pode ordenar à sua equipe que atire no helicóptero ou que lhe dê cobertura contra os soldados. Faça aquilo que achar mais útil, mas não descuide em momento algum do helicóptero.

Missão 9 - Seawasp

Esta é uma missão delicada. É necessário salvar os reféns espalhados pelos armazéns, além de eliminar todos os soldados que neles estiverem. O problema é que os reféns geralmente estão muito próximos aos soldados, o que os torna alvos fáceis. Não atire a esmo quando localizar os inimigos, pois se matar um refém, você falha na missão. Quando conseguir eliminar todos, siga para o navio.

Subindo até o topo da embarcação, você encontra o capitão. Cuidado para não matá-lo por acidente e resgate-o se possível.

Dentro do navio, no deck inferior, é preciso plantar uma bomba em um lugar determinado (como sempre, marcado no mapa) e apanhar uma carta náutica. Ela está no mesmo aposento onde a bomba deve ser plantada, portanto, fácil de encontrar.

Missão 10 - Blindside

Aqui é preciso usar a cabeça.

Em primeiro lugar, é necessário destruir três veículos. Elimine os motoristas e atiradores dos carros blindados com a mira telescópica (tiros na cabeça, sempre) e, em seguida, destrua o primeiro carro do comboio com um tiro de bazuca (que você ganha durante a missão), pois ele irá bloquear a passagem dos outros veículos.

Siga para a ponte e plante um explosivo

nela. Depois de derrubá-la, elimine os soldados inimigos que sobraram e destrua os outros dois veículos da maneira que quiser, mas chame seu pelotão para ajudar.

Siga pelo caminho de terra do lado oposto à ponte e entre nas cavernas pelos portões de pedra entalhada na costa do morro.

Siga até o centro do labirinto e plante uma bomba lá.

Missão 11 - Dragonfly

Sua equipe terá de derrubar o helicóptero WR 5, que decola logo no início da fase. Para isso, use uma das metralhadoras fixas que estão espalhadas pelo terreno. Faça boa pontaria e atire até o veículo explodir.

O objetivo seguinte é plantar explosivos em três locais: Fuel Dump, Radar Station e Weapons Cache. Quando o fizer, a missão estará concluída.

A base está infestada de guardas, portanto proceda com muita cautela e tome cuidado especial com os barcos armados que surgem no rio e que podem matá-lo em questão de segundos.

Missão 12 - Stormcloud

Soldados rebeldes vão lhe ajudar durante esta fase – tome muito cuidado para não atirar neles por acidente. Para saber quem é aliado, basta olhar a cor da mira, que ficará verde quando posicionada sobre um amigo.

É preciso auxiliar essas tropas aliadas, seguindo para os pontos do mapa onde elas se encontram (Echo, Juliet e Foxtrot, pontos que, como sempre, estarão marcados no mapa) e eliminar todos os inimigos que encontrar.

No ponto "Juliet", há um tanque. Ordene que seus homens o destruam, pois um deles carrega uma bazuca.

Para prosseguir, é necessário destruir as pontes norte e sul do lugar, portanto, quando estiver próximo a elas, aproveite para plantar bombas.

O objetivo final da missão é seguir para as docas e eliminar todos os inimigos que estiverem por lá.

Missão 13 - Chokehold

O primeiro passo é eliminar todos os inimigos que forem encontrados pelas ruas. Não se preocupe muito com isso, pois no caminho de um objetivo para o outro, você irá aos poucos eliminando a todos. Vá para os pontos "Garage" e "Brickworks" e elimine todos que encontrar lá.

Entre no estádio e plante um explosivo no forno. Em seguida, suba até a área das arquibancadas. Siga pelos corredores e, furtivamente, mate os soldados posicionados nas metralhadoras fixas.

Quando a área estiver limpa, desça até o campo, onde um minicampo de concentração está funcionando.

Um grupo de prisioneiros está prestes a ser eliminado na câmara de gás. Siga até os tanques com o produto químico que será usado e lance um explosivo nele. Muito cuidado aqui: há um tempo determinado para chegar até os tanques. E logo que plantar o explosivo, você também terá uma certa quantidade de tempo para se afastar dele. Caso contrário, você será pego na explosão.

Avance pelo lugar e mate todos os soldados. Depois que tiver feito isso, volte para os corredores internos do estádio e procure Goldbug.

O cara está no andar acima do estacionamento, na ponte que leva ao estádio. Siga até lá e mate-o.

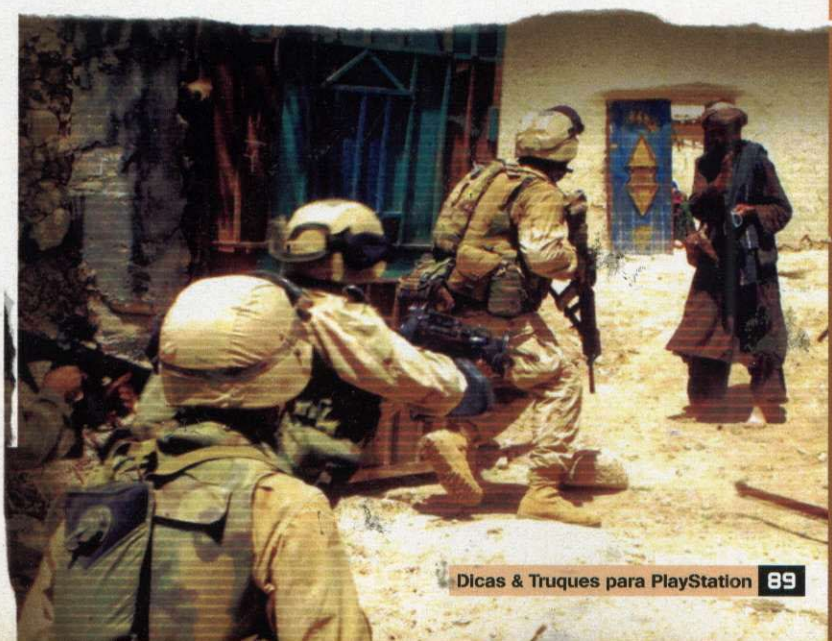
Missão 14 - Trailblazer

Sua única tarefa é plantar três explosivos em pontos determinados do mapa: Radar Station (estação de radar), Electrical Station (usina elétrica) e Comunication Tower (torre de comunicações)

Na estação de radar, tome cuidado com os atiradores, pois ela está muito bem guardada. Use a mira telescópica e mande ver.

Para chegar à usina elétrica, é preciso seguir pelo sistema de esgotos. Os esgotos e suas respectivas entradas estão marcados por linhas azuis no mapa, mas cuidado pois há soldados neles também.

A torre de comunicação está do



lado oposto à ponte necessária para chegar a ele. Dê a volta por baixo da ponte, pois assim é mais fácil. Não descuide dos soldados que farão o mesmo para lhe pegar. Cuide desta localização por último, pois o ponto de extração surgirá perto dela. Quando plantar todos os explosivos, siga para o ponto de extração.

Missão 15 - Snakepit

Todas as armas encontradas durante esta missão possuem visão noturna (↑ duas vezes), use-a sempre pois ela é bem útil. Caso você se atrapalhe com esta visão e prefira não utilizá-la, aumentar o brilho do seu televisor pode ser um bom substituto.

Há soldados espalhadas por todos os lados e eles estão muito bem armados, portanto, tome cuidado redobrado.

Siga para a mansão e abra todas as portas dela, matando os soldados em seus aposentos logo em seguida.

Siga para a sala principal e capture Snakebite. Cuidado pois ele está armado com uma espingarda. Esconda-se e proteja-se dos tiros, avançando e batendo nele quando ele recarregar.

Mande-o esperar na sala e cheque todos os aposentos da mansão, pois é preciso encontrar três documentos no lugar. Procure por mapas, pastas de documentos e tudo o que puder sobre as mesas, preso a paredes e onde mais você imaginar.

Depois de achar tudo, faça Snakebite segui-lo até o ponto de extração e proteja-o se necessário.

Missão 16 - Frostbite

É preciso desativar cinco bombas espalhadas pelo território. O mais importante durante essa missão é ser discreto, pois se você fizer estardalhaço e for visto, os terroristas vão ativar as bombas.

Siga para os prédios e avance até encontrar as bombas. Tente ser rápido ao matar os soldados que as guardam. Caso não consiga e eles a ativarem (se você for visto apenas pelos soldados que guardam uma bomba, somente aquela será ativada na hora), desarme-a. O relógio que aparece é o tempo necessário para desarmar a bomba, portanto não se preocupe com ele.

As bombas aparecem marcadas no mapa, mas não irão sumir assim que forem desativadas. Preste atenção em quais prédios já entrou para não se perder.

Durante esta fase, é necessário eliminar também um grupo de mercenários. Cuidado, pois eles são mais perigosos que os soldados normais.

Missão 17 - Sheperd

Nesta missão é preciso guiar o comboio até o ponto de extração.

Proteja-o de todos os elementos hostis que encontrar pelo caminho e exploda os bloqueios na estrada para que os veículos possam avançar. Antes de plantar os explosivos nos bloqueios, siga pelo terreno e elimine quaisquer soldados inimigos que encontrar. Volte e continue protegendo o comboio até chegar ao seu ponto final.

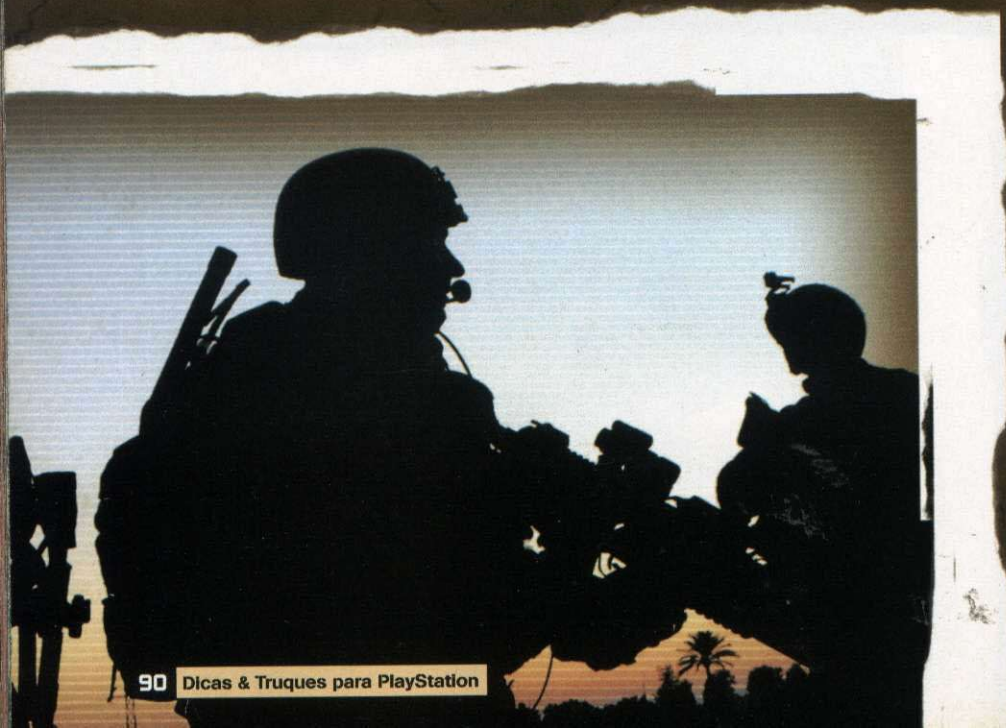
Missão 18 - Kingfish

Elimine todos que estiverem na Courtyard, sendo que o método mais seguro é usar a mira telescópica e atirar a distância. Quando o caminho estiver livre, siga para a mansão e entre pela porta principal.

Siga pelo corredor à esquerda e vá até o lugar com a porta branca. Lá, é preciso salvar um soldado capturado (Bearcat). Mate todos na sala, mas tome cuidado com ele. Algeme-o quando o local estiver seguro.

Ande pela mansão e elimine todos que encontrar. Mas ao mesmo tempo, não seja apressado: siga com cautela. Tome cuidado especial no local onde estão os depósitos de ouro (Gold Deposits), pois este é um local especialmente bem vigiado.

Quando chegar ao quarto de Kingfish, elimine todos que estiverem lá, menos o ditador, que precisa ser capturado. Tome cuidado para não acertá-lo durante o tiroteio e depois bata nele até que se renda. Granadas de fumaça são uma boa.



Inputbox
games

JOGOS • ACESSÓRIOS • VÍDEO GAMES
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

Preços especiais para logistas
Enviamos via **SEDEX**

Tudo em até 24X

Losango

Tel.: (11) 3998-9640 ou (11) 3976-6699

Av. Itaberaba, 1986 Loja 13 - Freguesia do Ó - São Paulo - SP

DRAGON BUDOKAI:T

Aprenda as fusões especiais e os maiores segredos do melhor game de luta dos guerreiros Z

por Humberto Martinez

O anime *Dragon Ball* resiste ao tempo e à concorrência do atual mercado de animação graças a um trunfo imbatível: suas batalhas fenomenais. A série pode não ter um excelente roteiro, mas ninguém pode questionar a habilidade de Akira Toriyama em criar combates capazes de tirar o fôlego dos fãs. Reproduzir isso em um game foi o desafio da produtora Spike em *Tenkaichi 2* e, sem exageros, ela chegou muito perto de alcançar seu objetivo com perfeição. São combates frenéticos, repletos de recursos e magias caprichadas, além de dezenas de personagens destraváveis extraídos das séries *Z*, *GT* e dos filmes da série, customização de personagens e modos de jogo que oferecem horas de desafio.

COMBATE ALUCINANTE

A base das batalhas de *Tenkaichi 2* está nos combos curtos, que podem ser finalizados de diversas formas, cada um dando margem a uma nova seqüência ou finalização. O mais simples é finalizar um combo arremessando o alvo para o alto e dar continuidade ao ataque seguindo-o com Dash, teletransportando-se ou acertando-o com um especial. Mas os combos podem ser finalizados de diversas outras formas, com golpes que obrigam o oponente a virar de costas, o que abre um novo leque de possibilidades.

Seu poder depende de sua energia espiritual, o KI, representado pela barra amarela sob o medidor de energia. Ao acumular KI suficiente para encher a barra pela segunda vez, o lutador entra no estado MAX POWER, fica mais forte e ganha acesso à magia mais poderosa, Ultimate Blast, sendo que cada personagem possui a sua particular. Há outras magias menores, chamadas Blast 1 e Blast 2, que também resultam em ataques cheios de efeitos e animações especiais.

O mais importante no sistema de combate de *Tenkaichi 2* é que para cada ação existe uma reação capaz de anulá-la ou contra-atacá-la. Magias simples podem ser defendidas ou rebatidas. Magias grandes podem ser combatidas com outras de igual poder, quando lançadas ao mesmo tempo e, nesses casos, vence quem girar os analógicos mais rápido. Ataques especiais com agarrões podem ser anulados com socos desferidos no momento exato de impacto. Combos podem ser impedidos com a pressão do botão de defesa no momento correto, gerando um teletransporte tático. Todas as habilidades de ataque podem ser anuladas por suas correspondentes de defesa, desde que o jogador treine o "timing", ou seja, há como enfrentar qualquer tipo de jogador apelão.

LIBERDADE E DESTRUIÇÃO

As lutas rolam em cenários imensos no céu, terra e até debaixo d'água. Assim como no anime, os guerreiros Z são livres para voar e se mover em alta velocidade para qualquer

BALL Z ENKAICHI 2

Distribuidora: Spike **Distribuidora:** Bandai Games **Tipo:** Luta **Jogadores:** 1 a 2 **Ponto Forte:** Combate tão livre e frenético quanto o visto no desenho animado **Ponto Fraco:** Excesso de loadings **Gráficos:** 9,0 **Som:** 9,0 **Controle:** 9,5 **Diversão:** 9,0 **Desafio:** 9,5

NOTA **9,0**

direção, basta apontar com o direcional analógico e optar entre os diversos níveis de velocidade. Além de as enormes dimensões das arenas servirem para dar uma sensação de liberdade ao jogador, são elementos vitais para que o sistema de combate funcione bem. Afinal, assim como no anime, os lutadores podem usar golpes que arremessam seus oponentes como projéteis, destruindo montanhas e outros elementos do cenário; sem contar que o espaço percorrido pelo alvo ajuda a dar tempo para que o jogador pense em um meio de prolongar o ataque. Enquanto seu alvo voa pelos ares, você pode executar comandos para se teletransportar até as costas do inimigo e iniciar um novo combo, ou pode assistir à sua trajetória enquanto carrega uma potente magia para acertá-lo ainda em movimento. E quanto mais hábil você ficar, mais próximo ficará de batalhar igual aos guerreiros do anime.

O game oferece um sistema de câmera automático que trava a mira no oponente e não o perde de vista, desde que você enxergue o alvo e acione a opção "Lock On" (basta apertar L1). Com isso, você pode acertar o inimigo com magias mesmo que ele esteja muito longe, quase fora do seu alcance de visão, e impede qualquer falha quando é necessário aproximar-se usando Dash. O problema desta ferramenta é a dificuldade em desligá-la, pois em alguns momentos você quer (ou precisa) dar as costas para o oponente e fugir, mas a câmera o obriga a ficar encarando o alvo de frente. Isso também é um problema enorme quando você encontra uma esfera do dragão no cenário e precisa pegá-la, mas a mira travada o atrapalha. É necessário treino para driblar este problema, mas é possível.

Outra atração das arenas é a possibilidade de destruir quase todos seus elementos e até abrir enormes crateras no chão. Magias muito poderosas podem destruir o cenário inteiro, fato que é exibido com uma animação que mostra, do espaço, o planeta sofrendo uma grande explosão. Nesses casos, a luta prossegue em uma arena apocalíptica padrão, igual para qualquer cenário destruído.

SISTEMA DE EVOLUÇÃO

Todos os personagens do game começam fracos, munidos apenas com suas habilidades características. Cabe a você fortalecer seus status, desenvolver sua pontuação de ataque, defesa, velocidade, KI e força para técnicas especiais. Para isso, cada personagem conta com "slots" onde podem ser equipados itens com as mais diferentes funções. Há itens que servem apenas para somar pontos aos atributos citados acima, enquanto outros têm funções específicas como aumento de energia sob determinadas condições durante a batalha, redução dos status de oponentes e outros trunfos. Estes itens representados pelos brincos Potara (famosos na série DBZ) servem para turbinar o lutador da forma que você quiser. Invista tudo em velocidade e os inimigos terão dificuldade em acompanhar o ritmo de seus golpes; capriche na capacidade destrutiva de suas magias e elas terão efeito devastador; enfim, turbine o lutador da forma que melhor combine com seu estilo de luta. A categoria azul destes itens, responsável por pontos de atributos, sobe de nível conforme você acumula pontos de experiência nas batalhas. O mais legal é que você pode adquirir uma senha para cada lutador customizado e passá-la a qualquer pessoa, que poderá usá-la em seu próprio game para habilitar o jogador que você criou.

7

TORNE-SE UM SAIYAJIN

Aprenda a usar o sistema de combate do game e arrebente seus oponentes com nossas dicas poderosas

Dominar as principais ferramentas de combate é algo absolutamente vital para sua evolução em *Tenkaichi 2*. Conheça a seguir quais são as mais importantes e avançadas técnicas de combate e como executá-las com perfeição:

MOVIMENTAÇÃO: use o analógico esquerdo para se mover e aperte ✖ para acionar o Dash e acelerar a velocidade. Aperte ✖ novamente para cancelar o Dash no meio do caminho. Segure L2 e aperte ✖ para acelerar ainda mais o Dash, função que consome sua barra de KI. Aperte L1 para travar a mira no oponente. A partir daí, sempre que você se mover, vai ser em direção ao inimigo (↑) ou em volta dele (←, →). Quando quiser voar, aperte R1 duas vezes para subir devagar ou L2 + R1 para subir muito rápido. Aperte R2 para descer ou L2 + R2 para descer rápido.

MAX POWER: segure L2 para carregar sua energia espiritual, o KI. Quando a barra ficar azul e estiver no máximo, o lutador alcança o status MAX POWER. Somente neste estado é possível usar o golpe supremo de cada guerreiro, chamado Ultimate Blast. Outro trunfo deste modo é o Hyper Smash (L2 + ■), habilidade que permite interromper um combo. Enquanto você estiver no MAX POWER, poderá executar combos mais extensos e algumas técnicas únicas.

COMBOS: visite a lista de golpes de seu personagem para conhecer seus diferentes combos. Há algumas combinações que servem bem para todos os lutadores, como este combo aéreo: acerte seu alvo com uma seqüência ■, ■, ■, então aperte ↑ + ▲ (segure o botão para conseguir um golpe mais forte) para arremessar o oponente para o ar; aperte ✖ para segui-lo e aperte ■ rapidamente para continuar o combo ou ▲ para atacar com mais força, porém com menos precisão.

QUEBRE A DEFESA: há diversas maneiras de anular a defesa do seu oponente. A primeira é o agarrão, executado apertando ✖ + direcional analógico na direção do alvo. A segunda técnica é o Smash Attack, golpe que, literalmente, arrebenta a defesa do inimigo. Para isso, segure ■ até encher a barra no canto inferior direito da tela e solte. Aperte diferentes direções para conseguir resultados diferentes.

DRAGON HOMMING: após executar um golpe que arremessa o adversário longe, aperte ✖ para segui-lo e ■ para acertá-lo ainda em movimento com um golpe forte (aponte com o direcional para onde você quer arremessá-lo). É possível repetir isso mais de uma vez, e se você apertar ▲ em vez de ■, seu personagem vai se teletransportar para as costas do oponente.

BLAST: há três tipos de magias especiais: Blast 1, Blast 2 e Ultimate Blast. Blast 1 são os ataques especiais mais fracos e nem sempre são técnicas de ataque: podem recuperar energia ou preparar o lutador para um ataque mais forte. Blast 2 são ataques mais poderosos, usados quando o "Lock-on" está ativado, e ficam mais fortes se você segurar ▲ até encher a barra de força; Ultimate Blast é o ataque supremo e só pode ser executado durante o MAX POWER com o comando L2 + ▲.

MODOS DE JOGO

Conheça todas as possibilidades de aventuras e os segredos dos modos de jogo de Tenkaichi 2:

01. DRAGON ADVENTURE: este é o modo principal do game e resume os enredos das fases *Z* e *GT* do anime *Dragon Ball*. Além disso, há várias passagens cujo enredo segue as aventuras de dez filmes da série *DBZ*. É a maior concentração de aventuras em um só game na história dos jogos *Dragon Ball*. O Dragon Adventure é dividido em sagas, cada uma relacionada a uma fase importante da série ou a um filme. Basta concluir todas as missões, indicadas pelo radar com o ponto vermelho, para habilitar a saga seguinte. Os pontos amarelos no mapa são os eventos livres, geralmente lutas sem relação com o roteiro e cujo propósito é apenas ganhar pontos extras de experiência e itens. Durante as batalhas, procure destruir os elementos do cenário para procurar por esferas do dragão. Com sete delas, um ponto branco surgirá no mapa – vá até ele para encontrar Shen-Long (caso esteja na Terra) ou Poronga (caso esteja no planeta Namek). Shen-Long permite que você escolha um item raro e Poronga, três itens bons, mas não tão raros. Compre o item Dragon Radar para que as esferas do dragão apareçam no seu radar durante as batalhas. Este modo conta com três sagas secretas – as três últimas – e são as únicas que exigem certos esquemas para serem habilitadas. Confira as dicas a seguir:

Saga Secreta 01 - Fateful Brothers: vença a primeira luta de Saiyan Saga (00 Mysterious Alien Warrior). É aconselhável fazer isso só depois de terminar o game.

Saga Secreta 02 - Beautiful Treachery: vença a segunda batalha de Frieza Saga (01 A Pursuer Who Calls Death) contra Dodoria.

Saga Secreta 03 - Destined Rivals: entre em Majin Buu Saga e vença a segunda batalha (01 Training With Goten).

02. ULTIMATE BATTLE Z: use um personagem customizado para enfrentar bandos de inimigos formados pelo computador. Há diversos grupos temáticos, como o Esquadrão Ginyu completo, composto só com personagens que participaram da

primeira fase de *Dragon Ball* (infância de Goku). Este é um excelente modo para ganhar bons itens e experiência, sendo que a pontuação bônus aumenta conforme seu desempenho nas lutas. Por isso, capriche.

03. DRAGON TOURNAMENT: torneios organizados em chaves e com regras de eliminatória. São três: World Tournament, Cell Games e World Martial Arts Big Tournament. A princípio, só o primeiro está habilitado; mas basta vencê-lo nos

dois primeiros níveis de dificuldade para habilitar o próximo e assim por diante. As premiações pela vitória são em dinheiro, que pode ser gasto na loja de itens (Item Shop).

04. DUELING: combates multiplayers simples ou Tag (duplas contras duplas), mas não com quatro personagens na tela, e sim com a possibilidade de escolher um personagem reserva para entrar na batalha a hora que você quiser.

05. ULTIMATE TRAINING: treine as maiores técnicas de combate sozinho

(Practice) ou com as instruções de Goku e Vejita (Training).

06. EVOLUTION Z: este é o melhor modo para customização e é dividido em três opções: Z Item Collection, Z Item List e Item Fusion. No primeiro, é

possível acessar qualquer lutador habilitado e equipá-lo com itens. Esta opção é importante para remanejar itens equipados em lutadores no Dragon Adventure e usá-los em outros lutadores. Já o Z Item List mostra absolutamente todos os itens adquiridos na partida, suas fichas e porcentagem que representam do total. Na opção Item Fusion, você consegue combinar itens para a criação de outros ou para habilitar lutadores. Veja a tabela de combinações na próxima página.

07. ITEM SHOP: compre e venda itens.

08. DATA CENTER: digite aqui as senhas adquiridas com outros jogadores para habilitar os personagens customizados que eles fizeram. Para "transformar" seu lutador em uma senha, vá a qualquer tela de customização e clique sobre seu personagem. Em seguida, clique em Password e anote a senha revelada. Se você tiver um savegame do primeiro *Dragon Ball Tenkaichi*, escolha a opção Fusion para ganhar um prêmio em dinheiro... virtual, é claro.

PERSONAGENS SECRETOS

Aprenda a habilitar todos os personagens secretos e as fusões especiais para revelar as formas secretas dos guerreiros da elite Z

Grande parte dos personagens secretos do game só pode ser adquirida por meio da fusão de brincos potaras roxos, adquiridos no modo Dragon Adventure. Para fazer as fusões, vá ao modo Evolution Z e escolha a opção Item Fusion. É obrigatório ter um Z Item Fusion para cada fusão (1.000 zenies na loja de itens). Escolha dois itens seguindo as combinações listadas a seguir para conseguir os personagens secretos. Quando visitar a tela de seleção de personagens, aperte L1 ou R1 para selecionar as versões secretas dos personagens.

LUTADOR	ITEM 1	ITEM 2
Android 13	Computer	Hatred
Baby Vegeta	Baby	Vegeta (Second Form)
Bojack	Galactic Warrior	Unsealed
Broly	Hatred of Goku	Son of Paragas
Cooler Final Form	Cooler	Ultimate Transformation
Cooler	Frieza´s Brother	Hatred of Goku
Cui	Frieza´s Soldier	Vegeta´s Rival
Full Power Bojack	Ultimate Transformation	Bojack
Full Power Frieza	Ultimate Transformation	Frieza Final Form
Fusion Android 13	Parts of #14/#15	Android 13
Garlic Jr.	Makyo Star	Dead Zone
General Tao	Bros. of Crane Hermit	Memorial Campaign
Grandpa Gohan	Master Roshi´s Pupil	Fox Mask
Great Ape Baby	Artificial Blutz Wave	Super Baby 2
Great Ape Bardock	Power Ball	Bardock
Great Ape Nappa	Power Ball	Nappa
Great Ape Raditz	Power Ball	Raditz
Great Ape Turles	Power Ball	Turles
Great Ape Vegeta	Power Ball	Vegeta (Scouter)
Hidegarn	Hidegarn´s top half	Hildegarn´s lower half
Janemba	Saike Demon	People´s Bad Energy
Kibitoshin	Kibito	Supreme Kai
Legendary Super Saiyan Broly	Super Saiyan Broly	Breakthrough the Limit
Majin Buu (Pure Evil)	Human Gunman´s Gun	Majin Buu
MAX Power Master Roshi	Master Roshi	Seriouness
Mecha Frieza	Remodeling Surgery	Full Power Frieza
Meta-Cooler	Cooler	Big Gete Star
Perfect Cell	Self Destruction	Cell Perfect Form
Salza	Armored Cavalry	Cooler´s Soldier
Slug	Mutation	Namekian
Super 17	HFIL Fighter #17	Android #17
Super Baby 1	Baby Vegeta	Lower Class Saiyan
Super Baby 2	Super Baby 1	power From Lower Class
Super Buu 1	Super Buu	Absorb Gotenks
Super Buu 2	Super Buu	Absorb Gohan
Super Garlic Jr.	Giant Form	Garlic Jr.
Super Janemba	Janemba	Ultimate Transformation
Super Saiyan Broly	Super Saiyan	Broly
Super Slug	Giant Form	Slug
Super Yi-Shin-Long	Syn Shenron	Ultimate Dragonball
Super Zarbon	Unsealed	Zarbon
Syn Shenron	Evil Dragon	Negative Energy
Turles	Lower Class Saiyan	Fruit of Tree of Might
Zangya	Galactic Warrior	The Flower of Evil

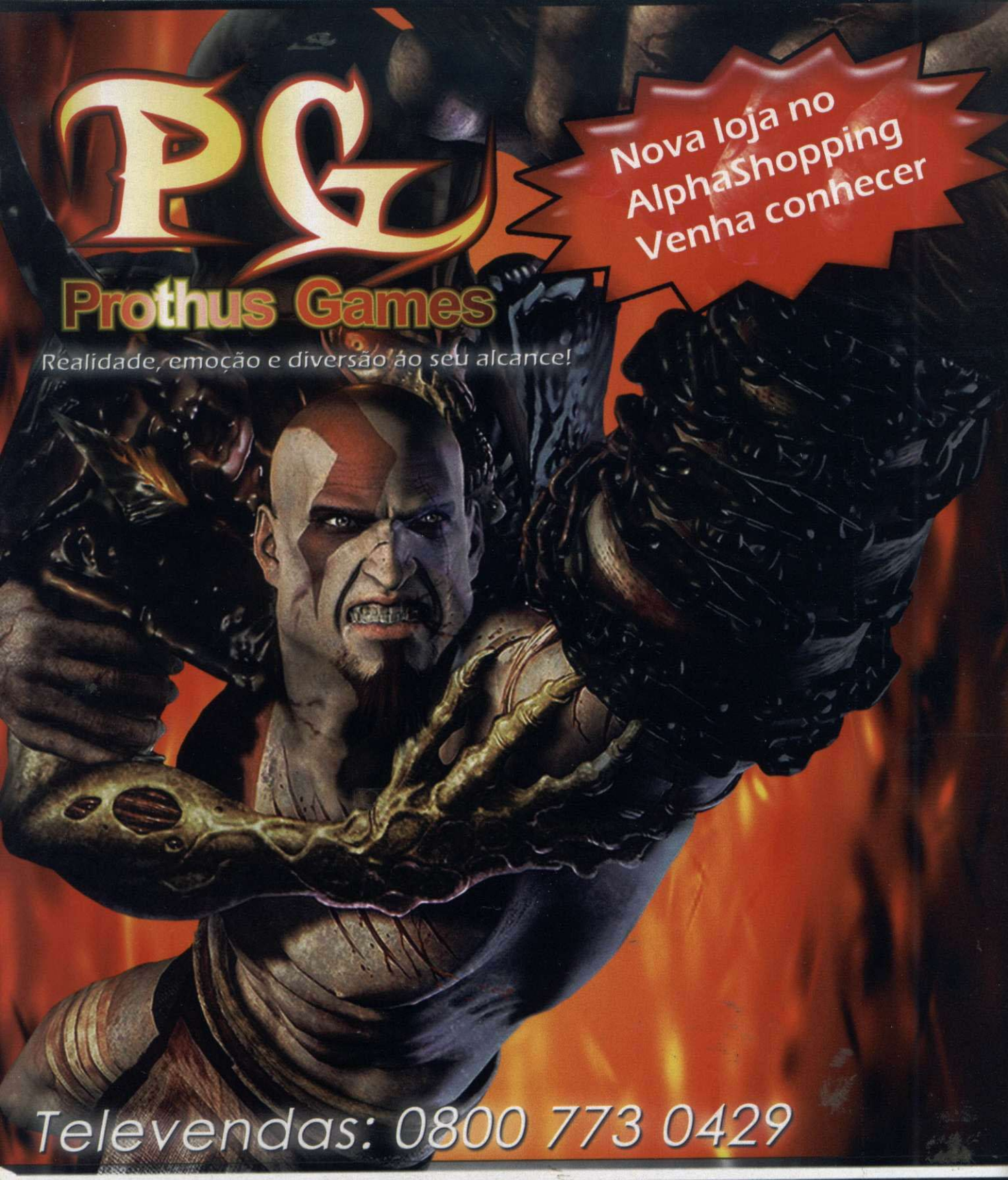
LISTA DE PERSONAGENS

Conheça a seguir a lista completa com todos os lutadores do game e suas respectivas transformações, fusões e afins. Confira na tabela ao lado como habilitar a maior parte dos lutadores secretos. Com os demais, basta terminar o modo Dragon Adventure e você os habilitará obrigatoriamente durante o caminho.

- ANDROID #16
- ANDROID #17
- ANDROID #18
- ANDROID #19
- ANDROID 13: Fusion
- BABY VEGETA: Super Baby 1, Super Baby 2 e Great Ape Baby
- BARDOCK: Great Ape Bardock
- BOJACK: Normal - Full Power
- BROLY: Normal - Super Saiyan - Legendary Super Saiyan
- BURTER
- CELL JR.
- CELL: 1st Form - 2nd Form - Perfect Form - Perfect
- CHIAOTZU
- COOLER: Final Form
- CUI
- DEMON KING DABURA
- DODORIA
- DR. GERO
- FRIEZA: 1st Form - 2nd Form - 3rd Form - Final Form - Full Power
- GARLIC JR.: Super Garlic Jr.
- GENERAL TAO
- GINYU
- GOHAN: Super Saiyan - Super Saiyan 2 - Great Saiyaman
- GOKU (Super Saiyan - Super Saiyan 2 - Super Saiyan 3 - Vegito - Super Vegito - Super Gogeta - Super Saiyan 4 - Gogeta Super Saiyan 4)
- GOTEN: Normal - Super Saiyan - Gotenks - Gotenks Super Saiyan - Gotenks Super Saiyan 3
- GRANDPA GOHAN
- GULDO
- HERCULE
- HIRUDEGARN
- JANEMBA: Final Form
- JEICE
- KID BUU
- KID GOHAN
- KID GOKU: Great Ape
- KID TRUNKS: Super Saiyan - Gotenks - Gotenks Super Saiyan - Gotenks Super Saiyan 3)
- KRILLIN
- MAJIN BUU
- MAJIN BUU: PURE EVIL
- MASTER ROSHI: Max Power
- MECHA FRIEZA
- META-COOLER
- NAPPA: Great Ape Nappa
- PAN
- PICCOLO
- PIKKON
- RADITZ: Great Ape Raditz
- RECOOME
- SAIBAMEN
- SALZA
- SLUG: Giant
- SUPER 17
- SUPER BUU: Gotenks Absorved - Gohan Absorved
- SUPREME KAI: Kibitoshin
- SYN SHENRON: Super Yi-Shin-Long
- TAPION
- TEEN GOHAN: Super Saiyan - Super Saiyan 2
- TIEN
- TRUNKS [SWORD]: Super Saiyan
- TRUNKS: Super Saiyan - Super Trunks
- TURLES: Great Ape Turles
- ULTIMATE GOHAN
- UUB: Majuub
- VEGETA [SCOUTER]: (Great Ape Vegeta)
- VEGETA [SECOND FORM]: MAJIN
- VEGETA [SECOND FORM]: (Super Saiyan - Super Saiyan 2 - Vegito - Super Vegito - Super Gogeta - Super Saiyan 4 - Gogeta Super Saiyan 4)
- VEGETA: Normal - Super Saiyan - Super Vegeta
- VIDEL: Great Saiyaman 2
- YAJIROBE
- YAMCHA
- ZANGYA
- ZARBON

PERSONAGENS ESPECIAIS

Para habilitar Kid Goku e seu avô, Grandpa Gohan, entre em "Android Saga" no modo Dragon Adventure e escolha a fase Cell Games Begin. Voe até Mountain Road e vença o desafio de Yamcha para receber o item Fox Mask. Vá para a temporada secreta "Destined Rivals" e entre na fase "Destined Showdown". Vença Grandpa Gohan no cenário Kami's Lookout para habilitar Kid Goku e ganhar o item Master Roshi's Pupil. Combine-o com o Fox Mask para habilitar Grandpa Gohan. Para habilitar a versão "Great Ape" de Kid Goku, termine o Dragon Adventure com 100%.



Alpha Shopping
O Shopping de Alphaville

Al. Rio Negro, 1033
Alphaville

Enviamos para todo o brasil
via sedex.

Aceitamos todos os cartões de crédit

VISA Diners Club International MasterCard AMERICAN EXPRESS

PlayStation 2 Slim
Silver Special Edition
6X de R$116,50
A vista R$699,00

PSP
PlayStation Portable
6X de R$114,00
A vista R$679,00

Nintendo DS Lite
Versões Onyx e
Polar White
6X de R$109,00
A vista R$649,00

X-Box 360
Versão Platinum
6X de R$316,50
A vista R$1.899,00

PG
Prothus Games

HOME THEATER GAME BED 2.1

Com esse acessório, você vai ter a vida que sempre quis: jogar e descansar

por Leandro Rodrigues
Fotos: Nelson Alves Jr.

Melhor do que jogar o seu game preferido é poder desfrutá-lo de uma maneira confortável. Com o Home Theater Game Bed 2.1, você pode. E com muito estilo.

Relaxe e jogue

O colchão da Leadership chama a atenção logo de cara pela qualidade do material. A parte inferior do produto é toda revestida por um resistente plástico preto, que evita o acúmulo de sujeira e o desgaste das partes mais sensíveis. A parte superior é feita de um pano levemente aveludado, que reveste o colchonete de algodão e fibra. Esticado, o colchão dobrável tem cerca de 1,70 m de comprimento e 60 cm de largura, o que talvez possa prejudicar um pouco a experiência de pessoas com maior estatura.

O grande trunfo do acessório fica por conta do seu sistema sonoro. Na parte inferior do colchão estão as entradas de som, onde você pode ligar qualquer console ou aparelho que possua saida AV. Depois, é só curtir o som das duas caixas acústicas que ficam no encosto da cabeça, e também as batidas do subwoofer, que conta com potência total de 1000 W PMPO. Todo esse sistema de som pode ser controlado por um controle encaixado na lateral direita do acessório, ou seja, você só precisa levantar na hora de ir buscar o refrigerante.

E se não quiser incomodar ninguém com a sua barulheira, você pode ligar um fone de ouvido na saida de som, que fica na parte de trás do encosto da cabeça.

Todo conforto tem o seu peso

Depois um tempão literalmente esparramado em cima do colchão, fiquei convencido de que o Home Theater Game Bed 2.1 é um acessório incrivel, principalmente porque sou obrigado a ficar horas fazendo detonados.

Mas tanto conforto tem efeitos colaterais. Por se tratar de um produto com material de qualidade e vários aparatos tecnológicos, o colchão se torna muito pesado, o que dificulta bastante o seu transporte. A falta de uma boa empunhadura ou de uma alça para facilitar o leva-e-traz só piora as coisas. Felizmente esse não chega a ser um problema grave e não interfere com a proposta do produto.

CONFORTO
O colchão tem um encosto bem confortável para a cabeça do usuário

TAPA NA ORELHA
As caixas acústicas ficam bem perto dos ouvidos, o que aumenta a sensação sonora dos games

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Leadership
Onde Encontrar: Submarino www.submarino.com.br
Preço: R$ 399,90
Ponto Forte: Resistente e muito confortável
Ponto Fraco: Extremamente pesado e um tanto pequeno para pessoas grandes
Nota: 8,5
Características
- Controle remoto
- Entrada para fone de ouvido
- Dois alto-falantes e um subwoofer
- Colchão de alta densidade e dupla camada
- Funciona com aparelhos com saida AV

O MUNDO PODE ACABAR EM BARRANCO
Com um acessório como esse, você vai precisar de muita força de vontade para fazer alguma outra coisa que não seja jogar e dormir

XBOX 360 www.bobscrazy.com.br PLAYSTATION 3

Rua Florêncio de Abreu, 74 - BOX 47/50 - Tel:3313-3708 - Centro - SP Próximo ao Metrô São Bento

por Leandro Rodrigues

EDIÇÃO PARA COLECIONADORES

Produtoras lançam boxes exclusivos e com extras valiosos para esse público que não se contenta com itens normais

FINAL FANTASY XII EXCLUSIVE COLLECTORS EDITION

Quem curtiu *Final Fantasy XII*, que foi detonado na **D&T** do mês passado, vai se deliciar com essa edição especial do game da Square. A embalagem é de alumínio, com um visual arrasador; e o pacote ainda traz um DVD de extras como entrevistas com os produtores e uma extensa galeria de arte.

CARACTERÍSTICAS:
- **Embalagem de alumínio**
- **DVD exclusivo de extras como entrevista com os produtores e galeria de arte**

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Square Enix
Preço médio: US$ 59,99
Onde comprar: www.ebgames.com

NEED FOR SPEED: CARBON COLLECTORS EDITION

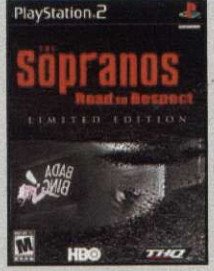
Essa é uma edição de colecionador que mais parece um pacote de expansão. Quem comprar essa versão, além de levar de lambuja um DVD com making off e entrevistas com os produtores, vai contar com conteúdo exclusivo: três carros novos, dez carros tunados com tudo o que há de melhor, seis corridas exclusivas e também alguns kits de decalques.

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Electronic Arts
Preço médio: US$ 49,99
Onde comprar: www.ebgames.com

CARACTERÍSTICAS:
- **Carros, corridas e itens exclusivos para o jogo**
- **DVD exclusivo com extras como entrevista com os produtores e making off**

THE SOPRANOS COLLECTORS EDITION

Aqui tem de tudo um pouco. Um pôster exclusivo acompanha o jogo e um DVD especial também faz parte do box. Com ele, é possivel conferir dezenas de extras como entrevistas exclusivas e um making off com mais de 30 minutos mostrando o processo de captura de imagens e também os métodos de dublagem. Para completar o pacote, ainda é possivel conferir imagens em alta resolução e protetores de tela.



FICHA TÉCNICA
Fabricante: 7 Studios
Preço médio: US$ 49,99
Onde comprar: www.ebgames.com

CARACTERÍSTICAS:
- **Pôster exclusivo**
- **DVD bônus com extras como entrevista com os produtores e making off**

DEVIL MAY CRY GREATEST HITS SET

Quem leu a matéria sobre *Devil May Cry 4* para PS3, na edição 93 da **D&T**, e ainda não teve o prazer de jogar nenhum episódio da série, tem agora uma oportunidade de ouro. A Capcom, para comemorar o aniversário de cinco anos da saga de Dante, está lançando um box com os três primeiros episódios da série para PS2. E o melhor de tudo: por um preço bem convidativo.

CARACTERÍSTICAS:
- **Devil May Cry**
- **Devil May Cry 2**
- **Devil May Cry 3: Dante's Awakening**

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Capcom
Preço médio: US$ 39,99
Onde comprar: www.ebgames.com

THE GODFATHER: THE GAME LIMITED EDITION

Saiba tudo sobre a vida de um mafioso. Além de curtir esse jogo de primeira linha, você pode desfrutar um DVD repleto de extras. Entrevistas com os produtores, making off e até um video com estratégia para quem estiver encalhado na aventura.

CARACTERÍSTICAS:
- **Entrevista com os produtores**
- **Vídeo de estratégia do jogo**
- **Documentário**

FICHA TÉCNICA
Fabricante: Electronic Arts
Preço médio: US$ 45,95
Onde comprar: www.amazon.com

APARELHOS E ACESSÓRIOS NOVOS E SEMI-NOVOS

COMPRA
VENDA
TROCA
FINANCIA

ROCK LASER GAMES

- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO
- PAGAMENTOS EM CHEQUE EM ATÉ 13 VEZES

SEDEX PARA TODO BRASIL

- ATACADO E VAREJO

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

CONSERTO • DESTRAVAMENTO • TRANSCODIFICAÇÃO

Nintendo 64 + 1 Controle

• R$ 99,00

Matrix - Destravamento

• R$ 199,00

Controle PS2 Original

• R$ 65.00

PlayStation Slim

• R$ 599,00

• Consulte

GameCube Prata

• R$ 499,00

• Consulte

Memory Card Original

• R$ 65,00

(11) 6954.4332 (11) 6631.9979 (11) 6425.0482

Av. GUILHERME COTCHING, 1.808 - Vila Maria - São Paulo - SP

por Leandro Rodrigues

A definição é um pouco pejorativa. Mas não ligue para isso e seja você também um trapaceiro. Não se preocupe: nos games, isso não é errado

O

007: EVERYTHING OR NOTHING

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
94D035A0 F636145A
94951CFE 982E0862
Energia infinita (a pé)
24DAF60A 1675C138
24C0BEAA 86558181
D4D0922A 14B4D31C
24519228 10B6D316
Munição infinita (a pé)
E4C3BC27 3574E444
24C13FEA B6B49A95
249197F4 BF7C57A9
Bateria infinita (a pé)
E4D2BC2C B5649DAC
2481AAAA 9F9FC79C
2481B8AA 1F9FC73D
Energia infinita (no veículo)
24CCB6AE 8F448108
24DAF60A 1675C128
24CCB6AE 0F448119
E4863522 FC7CC6B4
24D1B5E8 32365170
24D1B0F4 BFFC41D9
2440B160 B3EE4150
Munição infinita (no veículo)
D4001D36 9FBC8A46
249115B4 9FBCC34D
Bateria infinita (no veículo)
E4C3B52C 306CCC34
24D833E8 8434D5C6
24C833EA 8C14D5FD
Destrave todas as recompensas e trapaças
244FEF96 EB4F1C97
244FEF96 EB4F1CB7

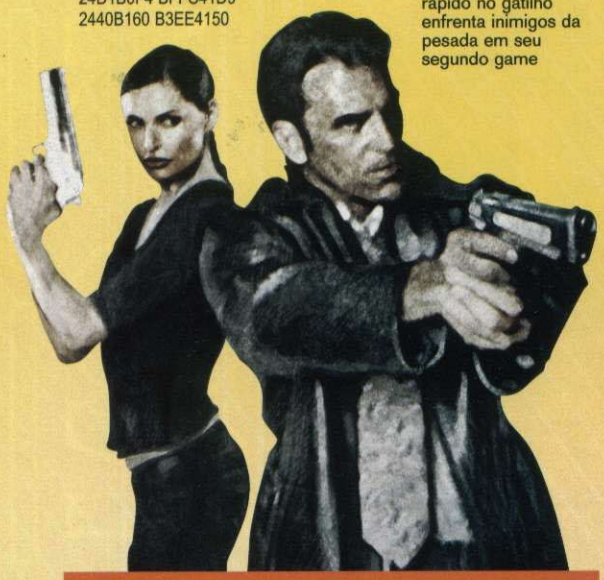
C

CRASH NITRO KART

GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre
94C0BDE6 5E728BEC
Máximo da fruta Wampa
249086AA 1274D57B
24109630 9666DCC8
248AD6AC 9A57D5E9
24413A38 3176558E
Tempo da volta paralisado (aperte R2)
E4907969 12E5F2FE
24D0A6A8 1276C109
24D0A6A8 1274C129
2455B63E 16768918
24DAB6AA 9256C139
24D1B528 1036D704



MAX PAYNE
O policial durão e rápido no gatilho enfrenta inimigos da pesada em seu segundo game

H

HITMAN: CONTRACTS

GS

(GameShark 2.3 ou superior)

Código-mestre
94811DB8 56F2D49C
Energia ilimitada
2490B628 34B451C8
Savegames ilimitados
2441A6A8 1A64C10B
24D0BE32 567EC920
24DBB688 1346C111
24D19268 3072D1B4
Não precisa recarregar a arma
2490B068 36B4D1EC
Missão completada com o seguinte status:
Máximo de alertas
24501332 B7F015AE
Máximo de inimigos feridos
2455133E BAE054BE
Máximo de inimigos mortos
2455133E BAE0549E
Máximo de inocentes feridos
24501132 B7F0152E
Máximo de inocentes mortos
24501132 B7F0150E
Nenhum alerta
24D01328 36F055AC
Nenhum inimigo ferido
24D01328 36F055BC
Nenhum inimigo morto
24D01328 36F0559C
Nenhum tiro na cabeça
24D01328 36F0558C
Nenhum inimigo ferido
24D01128 36F0552C
Nenhum inocente morto
24D01128 36F0550C

M

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
94D019FE 1FE2CC32
Energia infinita
24C085FE 18B6167F
24C09DEE 909757CD
Munição infinita
24D1B0F4 9DBC5579
Bullet Time infinito
248814C8 A79C8749
24C815C8 A71C85E9
Destrave todas as dificuldades e a seleção de fases
2450B7A8 3070C7ED

LEGO STAR WARS
Han Solo não poupa esforços para salvar aquela boneca da Princesa Leia

Inteligência Artificial baixa
24DAF44A 363547C8
24D0B468 363447E8
Mate todos com um tiro
2451A628 1655C10A
2452A6A8 0674C128
24C0BEAE 9657C119
24D4B62A 936E8138
24D0B628 1674C188
249137E8 1036D144

L

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
9802DF0A 788101DB
Studs infinitos
28418115 1CD1A03E
Studs no máximo
2841A62E 1CD1A03E
Libere todas as dicas
08445411 0CA57A56
084454BA 0CA57A56
0844363F 0CA57A56
08443652 0CA57A56
08443694 0CA57A56
0844CA7E 0CA57A56
0844CA5F 0CA57A56
0844F3BF 0CA57A56
0844F329 0CA57A56
Destrave os extras:
Extra Toggle
0844D518 0CA57A56
Fertilizer
0844D525 0CA57A56
Disguise
0844D5C8 0CA57A56
Daisy Chains
0844C677 0CA57A56
Chewbacca carregando C3PO
0844C600 0CA57A56
Tow Death Star
0844C6C7 0CA57A56
Super Blasters
0844F86A 0CA57A56
Fast Force
0844F887 0CA57A56
Super Lightsabers
0844F8F5 0CA57A56
Tractor Beam
0844FCDD 0CA57A56
Invincibility
0844FC34 0CA57A56
Score x2
0844E0E8 0CA57A56
Self Destruct
0844E017 0CA57A56
Fast Build
0844E0B8 0CA57A56
Score x4
08447F9D 0CA57A56
Regenerate Hearts
08447F28 0CA57A56
Minikit Detector
08447FD5 0CA57A56
Score x6
0844D048 0CA57A56
Super Zapper
0844D024 0CA57A56
Bounty Hunter Rockets
0844D0B7 0CA57A56
Score x8
0844876C 0CA57A56

INVENCÍVEL – Bond com energia infinita é covardia

O GameShark e o Action Replay são acessórios que servem para fazer trapaças nos jogos. Os códigos publicados nesta seção devem ser digitados na interface gráfica do seu acessório. São vários modelos e tipos, por isso, as telas e os comandos para inserir estes truques podem variar de um equipamento para outro.
Caso você tenha problemas para carregar algum dos truques, consulte as dicas abaixo:

- Sempre que houver um código-mestre para um jogo, carregue-o no aparelho antes de digitar os outros truques.
- Observe atentamente se o código que você escolheu é compatível com a versão do aparelho.
- Carregue somente uma trapaça por vez ou o game poderá travar.
- Boa parte dos truques não funciona a partir de savegames. Inicie sempre um novo jogo quando for carregar algum código.
- Muitos truques não são compatíveis com jogos alternativos e/ou modificados, por isso, verifique a autenticidade dos seus jogos.

Super Ewok Catapult
0844877D 0CA57A56
Infinite Torpedoes
084487DB 0CA57A56
Score x10
084478E1 0CA57A56
Todos os extras de uma vez
0844B495 0CA57A56
0844D518 0CA57A56
0844D525 0CA57A56
0844D5C8 0CA57A56
0844C677 0CA57A56
0844C600 0CA57A56
0844C6C7 0CA57A56
0844F86A 0CA57A56
0844F887 0CA57A56
0844F8F5 0CA57A56
0844FCDD 0CA57A56
0844FC34 0CA57A56
0844E0E8 0CA57A56
0844E017 0CA57A56
0844E0B8 0CA57A56
08447F9D 0CA57A56
08447F28 0CA57A56
08447FD5 0CA57A56
0844D048 0CA57A56
0844D024 0CA57A56
0844D0B7 0CA57A56
0844876C 0CA57A56
0844877D 0CA57A56
084487DB 0CA57A56
084478E1 0CA57A56

■ PITFALL – Harry e suas eternas brigas com jacarés

P

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

■ GS

(GameShark 2.3 ou superior)
Código-mestre
9481B8B2 7D3E8198
Água
2491B534 BD7C51DD
Energia ilimitada
24509708 3AFC5578
Jogo Pitfall
24501268 16F0451C
Jogo Pitfall 2: The Lost Caverns
24501268 16F0453C
Nicole
24501168 1670451C
Nativo
24501168 1670453C
999 ídolos
(é preciso comprar algo primeiro)
2440B978 9A34870B
2440BC38 BAF417DB
Harry original
24501268 16F0452C

S

SAMURAI WARRIORS 2

■ GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
980AFA7C 78A37143
Ouro infinito
2854AFE5 1CD1A03E
Energia infinita (Player 1)
2855221E 0235AC78
285522D4 0235AC78
Energia infinita (Player 2)
2855505A 0235AC78
285550F9 0235AC78

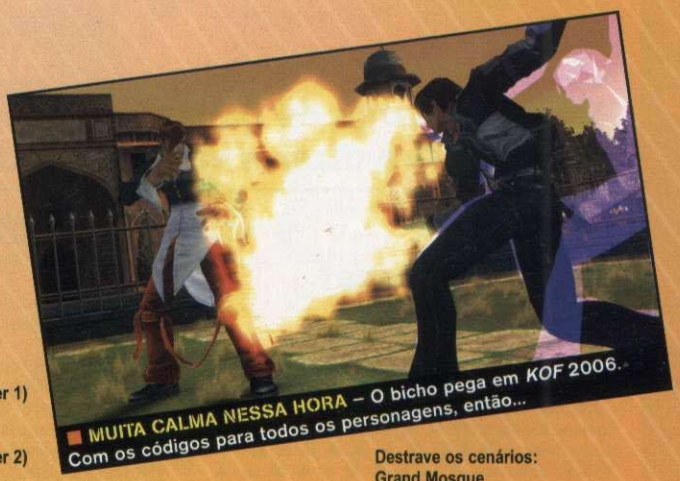
T

THE KING OF FIGHTERS 2006

■ GS

(Gameshark 2.3 ou superior)

Código-mestre
9804BF0A 78D0768F
Destrave os personagens:
Kim
089BF366 0CA57A56
Hanzo Hattori
089BF39C 0CA57A56
Lilly Kane
089B1201 0CA57A56



■ MUITA CALMA NESSA HORA – O bicho pega em KOF 2006. Com os códigos para todos os personagens, então...

Richard Myer
089B1257 0CA57A56
Nightmare Geese
089B1286 0CA57A56
Ninon Beart
089B126D 0CA57A56
Fio
089B120A 0CA57A56
B Jenet
089B4378 0CA57A56
Wild Wolf
089B433A 0CA57A56
Kyo Kusanagi Classic
089B4373 0CA57A56
Mr Karate
089B43FF 0CA57A56
Armor Ralf
089B4315 0CA57A56
Hyena
089BC9D0 0CA57A56

Destrave os cenários:
Grand Mosque
089B6C7D 0CA57A56
Dragon's Lair
089B6C23 0CA57A56
NeoGeo Land
089B6CFB 0CA57A56
Cyber Space
089B6C21 0CA57A56
Emperor's Court
089B6C83 0CA57A56
Mizuki October
089B6CD2 0CA57A56
Infernal Gate
089B6CA0 0CA57A56
Esaka October
089B6C4D 0CA57A56
All Stages
189B6C7D 0CA5AC56
189B6CFB 0CA5AC56
189B6C83 0CA5AC56
189B6CA0 0CA5AC56

Lider games
Preço baixo com qualidade

Assistência Técnica especializada em GAMES
Habilitação e Atualização para: XBOX360, XBOX , Ps2 e PSP
Cursos para manutenção de Vídeo games
Customização de Vídeo games, camisetas e animes

Playstation 2 R$ 600,00

Jogos XBOX360

Jogos de PSP

Memory Card

Aparelhos com 1 ano de garantia
Ofertas válidas até o final do estoque.

Parcele suas compras
Aceitamos todos Cartões

R. Sta. Ifigênia, 184 – 2º andar – Loja 21
Tel: (11) 3229-5490

Visite nossa loja virtual
www.lidergames.com.br

por Julio Wecchi

Respeito, canja de galinha e dicas de videogame nunca fizeram mal a ninguém. Pra dizer a verdade, tudo isso faz muito bem à saúde

C

CROW: CITY OF ANGELS

PS1

SENHAS SECRETAS

Na opção Continue, use o menu Enter Password para colocar as combinações:

– Truques diversos

Energia ilimitada: ●, ✖, ▲, ✖, ●, ▲, ■, ●, ✖, ■
Modo Debug: ■, ✖, ■, ●, ▲, ▲, ●, ■, ✖, ■
Selecionar filmes: ▲, ▲, ●, ●, ●, ●, ●, ●, ▲, ▲
Modo pescoção: ✖, ●, ▲, ●, ■, ■, ▲, ●, ✖, ●
Magrelo: ▲, ▲, ✖, ■, ●, ●, ■, ✖, ▲, ▲

– Seleção de fases

Fase Cais: ▲, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ✖, ●
Fase Barco: ✖, ✖, ✖, ✖, ▲, ■, ✖, ●
Fase Tumba: ▲, ●, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ●, ✖, ●
Fase Túmulo: ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ✖, ✖, ▲, ■, ●
Fase Igreja: ▲, ▲, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ■, ■, ●
Fase Dia dos Mortos: ✖, ▲, ✖, ▲, ■, ●, ●, ✖, ■, ●
Fase Clube: ▲, ●, ▲, ●, ●, ▲, ✖, ●, ■, ●
Fase Torre: ✖, ✖, ●, ✖, ■, ■, ✖, ▲, ●
Fase Fronteira: ▲, ✖, ✖, ✖, ●, ■, ▲, ■
Fase Finale: ✖, ✖, ✖, ●, ■, ■, ✖, ✖, ▲, ●

D

DJ MAX PORTABLE

PSP

– Extras da música

Para destravar os segredos abaixo, você precisa acumular um determinado número de MAX durante as músicas. Para conferir a quantidade de MAX ganha após as canções, aperte o botão do canto direito nos status que aparecem. Abaixo, você confere o item desbloqueado e o respectivo número de MAX necessário (em ordem crescente):

Long Vacation (som): 300 MAX
Sweety Note (nota): 500 MAX
Spinel Ruby (acessório): 1.050 MAX
Mixx (pista): 1.550 MAX
Egg Note (nota): 2.050 MAX
Futurism (som): 2.300 MAX
FIRE SPEED (pista): 3.300 MAX
Candy Girl (acessório): 3.800 MAX
Light House (som): 4.050 MAX
Star Note (nota): 4.550 MAX
H.I.G.H. (pista): 5.050 MAX
Aqua Gear (acessório): 5.430 MAX
Let's Go Baby (som): 5.470 MAX
FTR (som): 5.810 MAX
Golden Note (nota): 6.570 MAX
Hernando Red (acessório): 8.090 MAX
Sky Watching (pista): 9.230 MAX
Astro Note (nota): 9.610 MAX
Shooting Star (acessório): 11.150 MAX
Concerto No.1, Chaikovsky\'s (som): 11.550 MAX
The Horrors (pista): 12.350 MAX
BrokenHeart (nota): 13.150 MAX
Spectacle Gear (acessório): 13.950 MAX
Triple ZOE (som): 14.750 MAX
Max Sound Station (pista): 15.150 MAX
ShineSten Note (nota): 16.350 MAX
Red Gear (acessório): 17.550 MAX
Visual Artist Party (pista): 17.950 MAX
Chrono Breakers (som): 19.150 MAX
ShootingStar (nota): 22.000 MAX
The Others (pista): 23.000 MAX
Golden Gear (acessório): 23.500 MAX
Extreme Note (nota): 24.500 MAX
Oblivion Gear (acessório): 26.500 MAX
LPG Note (nota): 27.000 MAX
GreatSuccess (nota): 29.500 MAX
DJMAX Online Win (OST): 31.000 MAX
Sin The Last Scene (Som): 32.000 MAX
Cat Note (nota): 36.000 MAX
Jazz Soul (acessório): 36.500 MAX
BLYTHE (som): 38.000 MAX
NaruA Note (nota): 40.000 MAX
MASAI (acessório): 40.500 MAX
Capsule (nota): 41.000 MAX

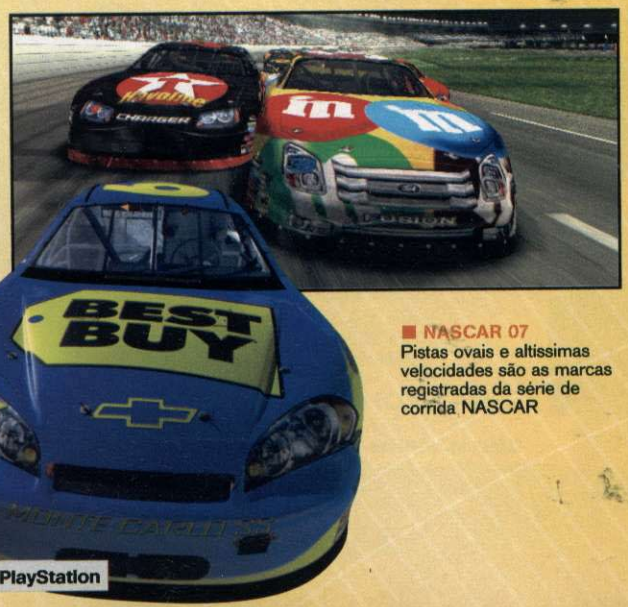
G

GUITAR HERO 2

– Combinações do rock

Usando a guitarra (não funciona no Dual Shock 2), pressione os comandos no menu principal:

Modo Performance: amarelo, amarelo, azul, amarelo, amarelo, laranja, amarelo, amarelo
Air Guitar: amarelo, amarelo, azul, laranja, amarelo, azul
Modo cabeça de bola: azul, laranja, amarelo, laranja, amarelo, laranja, azul
Modo cabeça de macaco: laranja, azul, amarelo, amarelo, laranja, azul, amarelo, amarelo
Modo cabeça de fogo: laranja, amarelo, laranja, laranja, amarelo, laranja, amarelo, amarelo
Modo cabeça de cavalo: azul, laranja, laranja, azul, laranja, laranja, azul, laranja, laranja, azul
Hyper Speed ativado: laranja, azul, laranja, amarelo, laranja, azul, laranja, amarelo



■ NASCAR 07
Pistas ovais e altissimas velocidades são as marcas registradas da série de corrida NASCAR

■ LEGO STAR WARS Até como boneco, Darth Vader é mau

L

LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

PS2 PSP

– Personagens e veículos

Vá ao Mos Eisley Canteena e entre com os passwords para liberar personagens e veículos para compra:

Star Trooper de praia: UCK868
Ben Kenobi (espírito): BEN917
Guarda Bespin: VHY832
Bib Fortuna: WTY721
Boba Fett: HLP221 / **Ewok:** TTT289
Trooper da Estrela da Morte: BNC332
Guarda Gamorean: YZF999
Droid Gonk: NFX582
Guarda Skiff: GBU888
Grand Moff Tarkin: SMG219
Greedo 1: NAH118 / **Greedo 2:** PEJ821
Han Solo (com capuz): YWM840
Guarda Imperial: MMM111
Oficial do Império: BBV889
Piloto de assalto do Império: VAP664
Especial Imperial: CVT125
Jawa: JAW499 / **Lobot:** UUB319
Guarda do palácio: SGE549
Piloto rebelde: CYG336
Trooper rebelde: EKU849
Trooper da areia: YDV451
Trooper de neve: NYU989
Stromtrooper: PTR345
Imperador: HHY382
IG-88: NXL973

– Veículos

TIE Fighter: HDY739
TIE Fighter Pilot: NNZ316
TIE Interceptor: QYA828
Tusken Raider: PEJ821
Ugnaught: UGN694

M

MOTOGP 3

PS2

PILOTOS SECRETOS

Saiba qual Challenge você deve vencer para liberar cada um dos pilotos abaixo:

– Pilotos fictícios

Susumu Hori: Challenge 1
Jack Slate: Challenge 62
Hitomi Yoshino: Challenge 85

– Lendas da motovelocidade

Wayne Rainey (Estados Unidos): Challenge 2

Baixe os Ring Tones de Toing

SUA MÚSICA NO SEU CELULAR

SMS 48800

www.toing.com.br

wap.toing.com.br

PERSONALIZE SEU CELULAR COM WALLPAPERS, RING TONES, HITS MP3 E CRAZY TONES!

RING TONES

Música	Código
Além de mim *(NX Zero)*	ps alemim
Promiscuous *(Nelly Furtado)*	ps promis
Eu sei *(Papas da língua)*	ps eusei
Put your records on *(Corinne Bailey Rae)*	ps recon
I write sins not tragedies *(Panic! At the disco)*	ps writesins
Breakaway *(Kelly Clarkson)*	ps away
Se quiser *(Tânia Mara)*	ps quiser
Quebre as correntes *(Fresno)*	ps correntes
Pump it *(Black Eyed Peas)*	ps pumpit
Mas que nada *(J.Ben)*	ps gnada
Quando a chuva passar *(Ivete Sangalo)*	ps cpassar
Love Generation *(Bob Sinclar)*	ps gener
Check on it *(Beyonce)*	ps onit
When you where young *(The Killers)*	ps young
One last Cry *(Marina Elali)*	ps onelast
Ser o parecer *(RBD)*	ps sero
Inevitável *(CPM2)*	ps inevit
My Happy Ending v2 *(Avril Lavigne)*	ps myhappy

HITS MP3

Música	Código
Welcome To My Life *(Simple Plan)*	ps welcome
Dani California *(Red Hot Chili Peppers)*	ps danica
Nuestro Amor (Nosso Amor) *(RBD)*	ps nueamor
Wake me up when September Ends *(Green Day)*	ps wakemeup
Beautiful *(Snoop Dogg)*	ps beaut
Ela vai voltar *(Charlie Brown Jr)*	ps vaivoltar
Sorry *(Madonna)*	ps msorry
Déjà Vu *(Pitty)*	ps dejavut

CRAZY TONES

Título	Código
ToingSystem (só pra mulheres)	ps toingmu
Grito de HomemMulher	ps ghomem
Oi! Somos o Rebelde!	ps srebelde
CraZENtone	ps crazen
Aeroporto	ps aero
Velhas hipocondríacas	ps velha
Espera Telefônica	ps esptel
Urubu cê tá no pau? (funk)	ps cetanopau

WALLPAPERS

ps monkeytrix2

ps rbd3

ps trovaoazul

ps cavaleiro

ps gaucho

ps heroina

ps zen

ps tattoo15

ps psicopata

COMO BAIXAR CONTEÚDO TOING NO SEU CELULAR

1. **ps codigo** — Envie uma mensgem de texto **PS** e o **CÓDIGO** do Ring Tone / Wallpaper
2. Enviar para **48800** — ...para o número **48800**
3. Para baixar o tom identifique seu aparelho 1) Nokia — Você vai receber a lista das marcas de celular
4. **1** — Responda com o número do seu celular
5. identifique o modelo de seu aparelho 1) 6111 2) 6265 — Você vai receber a lista de modelos de celular
6. **1** — Responda com o número do seu celular
7. Voce pediu XXXX para Nokia 6111. Responda SIM e aguarde o envio de conteudo ou do link. — Confirme a compra enviando **SIM**

ou envie um SMS com a palavra PLAY para 48800

PROMOÇÃO

RING TONE PREMIADO

Baixe um Ring Tone e concorra a dois celulares por semana!**

* Disponível para as seguintes operadoras (determinados modelos de celular): Amazônia Celular, BRT, Claro, CTBC, Oi, Sercomtel, Telemig Celular, TIM

** Sorteios todos os sábados pela Loteria Federal. Confira o regulamento em (www.toing.com.br). Processo nº 90104.000434/06-01 - Cert. Aut./ Caixa nº 1-0445/2006

Kevin Schwantz (Estados Unidos): Challenge 12
Mick Doohan (Austrália): Challenge 15
Wayne Gardner (Austrália): Challenge 87
– Pilotos reais
Tetsuya Harada (Japão): Challenge 3
Norick Abe (Japão): Challenge 4
Kenny Roberts Jr (Estados Unidos): Challenge 5
Daijiro Kato (Japão): Challenge 6
Carlos Checa (Espanha): Challenge 7
Alex Barros (Brasil): Challenge 9
Max Biaggi (Itália): Challenge 10
Shinya Nakano (Japão): Challenge 11
Valentino Rossi (Itália): Challenge 12
Garry McCoy (Austrália): Challenge 13
Sete Gibernau (Espanha): Challenge 14
Loris Capirossi (Itália): Challenge 16
Pere Riba (Espanha): Challenge 17
John Hopkins (Austrália): Challenge 18
Regis Laconi (França): Challenge 19
Jeremy Mcwilliams (Inglaterra): Challenge 20
Jurgen Van Der Goorbergh (Holanda): Challenge 21
Olivier Jacque (França): Challenge 90
Nobuatsu Aoki (Jap): Challenge 91

■ MOTOGP 3 Toda a emoção da motovelocidade

N

NASCAR 07

■ PS2

Entre com as senhas no lugar do seu primeiro e segundo nome, respectivamente, no modo Fight to the Top:
10 milhões de dólares: GiveMe More
Prestígio no máximo: Outta MyWay
Prestígio da equipe no máximo: MoMoney BlingBling
Sem colisões: Walmart NoCollision
Mais pistas e carros: KeepCool SmellGreat
Mais pistas e carros Walmart: Walmart EveryDay

NCAA FOOTBALL 06

■ PS2

TIMES E MASCOTES
Vá para a tela de seleção de bandeiras, pressione SELECT e entre com um dos passwords abaixo:
– Times secretos
Thread & Needle: 06
Kansas: Victory / **Oklahoma:** Boomer
Purdue: Boiler Up / **Texas:** Hook Em
Clemson: Death Valley
Estado da Flórida: Uprising
Flórida: Great To Be
LSU: Geaux Tigers
Notre Dame: Golden Domer
Estado de Ohio: Killer Nuts
Oregeon: Quack Attack
Pittsburgh: Lets Go Pitt
Syracuse: Orange Crush
Tennessee: Big Orange
UW (Washington): Bow Down
Virgínia: Wahoos / **Iowa:** On Iowa
Alabama: Roll Tide
Miami: Raising Cane
Michigan: Go Blue / **Colorado:** Glory
Estado do Mississippi: Hail State
Nebraska: Go Big Red / **Estado de Penn:** We Are
Texas A&M: Gig Em / **USC:** Fight On
Arkansas: WOOPIGSOOIE
– Mascotes dos times
Arkansas: Bear Down / **Kentucky:** On On UK
Michigan: Go Green / **Minnesota:** Rah Rah Rah
Missouri: Mizzou Rah / **NU:** Go Cats
Ole Miss: Hotty Totty / **Washington:** All Hail
West Virginia: Hail WV

NEED FOR SPEED CARBON

■ PS2

– Comandos tunados
Pressione os botões durante a tela principal do game:
Dinheiro extra: ↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲
Crew Charge ilimitado: ↓, ↑, ↑, →, ←, ←, →, ■
NOS infinito: ←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■
Speedbreaker ilimitado: ↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■
Adesivo NFS: Carbon: →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■
Adesivo Cardboard Box and Driver: ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ↑, ■

O

OKAMI

■ PS2

– Segredos
Saiba o que você precisa fazer para liberar cada um dos extras do game:
Invencibilidade: procure todos os 100 Stray Beads.
Vídeo secreto: acumule mais de 31 horas de jogatina.
Stray Bead, Kamic Returner e Kamic Transfomers 1 e 2: basta terminar o game.
– Mais Kamic Transfomers
Consiga ranking S nas seguintes modalidades:
Kamic Transfomer 3: mortes
Kamic Transfomer 4: inimigos derrotados
Kamic Transfomer 5: dinheiro ganho
Kamic Transfomer 6: Demon Fangs encontrados
Kamic Transfomer 7, 8, 9: prêmios recebidos

R

RESERVOIR DOGS

■ PS2

– Extras
Complete o game com determinada graduação para liberar segredos:
Modo indestrutível e Battering Ram: rank Professional.
Totalmente carregado: rank Psychopath.
Sem tempo: rank Career Crimina.

S

SIMPSONS: HIT & RUN, THE

■ PS2

Comichão & Coçadinha: complete sua coleção de 49 cartões e entre em qualquer uma das fases de Lisa. Vá até a loja do colecionador, no inicio da primeira fase, para comprar ingressos. Use-os no cinema para assistir a um desenho secreto de Comichão e Coçadinha.
– Trapaças
Para executar essas trapaças, pause o game, entre em Options, segure L1 + R1 e faça as seqüências:
Anoitecer: ✖,✖, ✖, ✖.
Carro indestrutível: ▲, ✖, ▲, ✖.
Carro saltitante (aperte L3): ■, ■, ■, ▲.
Explodir os carros com apenas uma batida: ▲, ▲, ■, ■.
Habilitar velocímetro: ▲, ▲, ●, ■.
Mais aceleração: ▲, ▲, ▲.
Tirar a trava de velocidade máxima: ■, ■, ■, ■.
– Motoristas e veículos especiais
Use a cabine telefônica para chamar motoristas. Confira o motorista, o veículo e em quais fases eles aparecem:
Homer, carro dos anos 60: fases 3 e 4
Snake, Bandit: fases 1, 3, 4 e 6
Marge, Canyonero: fases 2 e 5 a 7
Lisa, Electaraus: fase 4 a 6
Homer, Family Sedan: fases 3-4
Bart, esportivo vermelho: fase 7.
Bart, Honor Roller: fase 7
Professor Frink, Hover Car: fases 1 e 5
Homem dos quadrinhos, Kremlin: fases 1, 4 e 5
Apu, Longhorn: fase 7
Lisa, Malibu Stacy: fases 4 a 6
Smithers, limusine do Burns: fases 2 e 4 a 7
Cletus, Pickup Truck: fases 1, 5 e 6
Wiggim, viatura policial: primeira fase
Otto, ônibus escolar: fases 1, 4 e 7
Skinner e sua mãe, Sedan: fases 3 e 5
Vovozão, veículo da Segunda Guerra: fases 2 e 6
Zumbi, carro característico: fases 1 a 6

SPY HUNTER

■ PS2

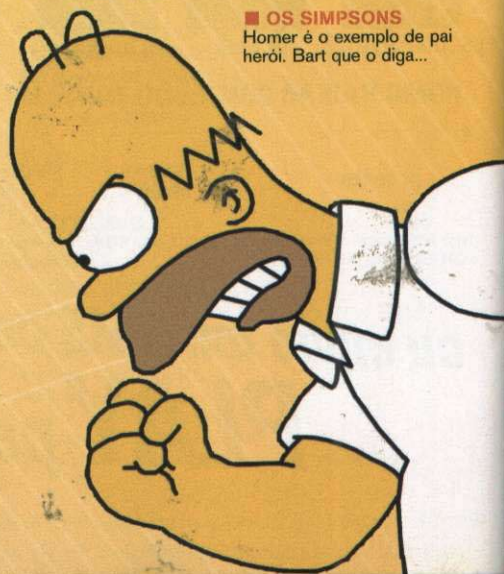
– Códigos especiais
No menu Profile, use as senhas abaixo como nome do seu personagem. Um som especial confirma a trapaça.
Vídeo Making Of: MODEL
Vídeo Saliva Spy Hunter Theme: GUNN.
Galeria de arte: SCW823
Vídeo especial: SALIVA
Teste de animação: WWS413

W

WIPEOUT PURE

■ PSP

– Ranking
Veja a quantidade de ouro que você deve conseguir para obter cada um dos rankings:
12 ouros: Trainee / **24 ouros:** Amateur
36 ouros: Geek / **48 ouros:** Enthusiast
60 ouros: Addict / **72 ouros:** Veteran
84 ouros: Master / **96 ouros:** Ace
108 ouros: Guru
120 ouros: Junkie
132 ouros: Legend
144 ouros: Purist



■ OS SIMPSONS
Homer é o exemplo de pai herói. Bart que o diga...

www.GameOne.com.br

Especializada Playstation

PlayStation 2

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Cabo Video Componente

Diversas marcas em **3X SEM JUROS***
no cartão de crédito.

Volante Mega Racing Wheel

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.
Compatível c/ Ps2, Ps1 e PC USB.
Com vibração, pedais e câmbio.
Consulte as cores disponíveis.

PSP - PlayStation Portable

Em até **6X SEM JUROS**
no cartão de crédito*.

Confira nossa linha completa de acessórios em nosso site!

A Game One é a melhor e mais completa loja brasileira especializada em PlayStation e PSP com um site completo onde você encontra suporte online e a maior variedade de produtos para PlayStation 2, PSP e Psone.
Aceitamos cartões de crédito on-line em até 10 vezes* para todo Brasil e cheques em até 16 vezes com os menores juros (sujeito a análise de crédito). Confira! Enviamos para todo o Brasil!
Contamos com assistência técnica própria especializada com equipamentos digitais para trabalho em placas SMD (PS2 e PStwo).
Serviços técnicos com até 1 ano de garantia e transparência nos diagnósticos e orçamentos.

F: (19)
2122-5252

*Vendas nos cartões de crédito Visa, Master Card e Dinners direto na loja física ou pelo site da loja. Consulte as condições de pagamento no site da loja ou pelo telefone. Vendas a distância estão sujeitas a aprovação da administradora do cartão e da loja. Condições sujeitas a alteração sem prévio aviso. Imagens meramente ilustrativas. Produtos sujeitos a disponibilidade em estoque. Despesas de frete não inclusas.

Av. Barão de Itapura, 1647
CEP 13020-433 Campinas/SP
www.gameone.com.br
vendas@gameones.com.br
sac@gameone.com.br

TRASH ZONE

Está cada vez mais difícil contentar um espírito de porco tão rabugento como o Makotron

Alguém ai leu a aventura do Luiz Siqueira para conseguir um PS3 logo no lançamento? Que cara mais doido! Eu não enfrentaria 40 horas de fila nem se fosse para ganhar um fornecimento de empadas gratuito para o resto da vida! Imagine então passar esse "perrengue" todo por causa de um... videogame?!? Que falta do que fazer. Aposto que daqui a pouco tempo, o novo console vai entrar naquela velha lenga-lenga de jogos porcos. Pior: a redação vai continuar jogando esse lixo todo pra cima de mim.

FALE COM O MAKOTRON

Que tal ganhar um "amigo"?
Para fazer parte do maravilhoso mundo de Makotron e ser zoado sem dó nem piedade, entre em contato com a **Dicas & Truques para PlayStation** (os endereços estão na página 3) e escreva "Trash Zone" por fora do envelope ou no assunto do e-mail.

ESCULHAMBA KOKOS ZONE

P Já que essa é a area da esculhambação, vamos esculhambar: eu queria dizer que você está cada vez mais bonzinho com os jogos trash, dando comentarios fraquinhos e carinhosos. Desse jeito, você não está honrando a tradição da Trash Zone! Acho que o jeito é mudar o nome da seção para Frisnokokos Zone. Por que você não faz o teste e tira umas férias?
Enéas Souza da Silva
São Paulo - SP

R *As últimas férias que tirei foram no século passado. Lembro que passei momentos agradabilissimos em companhia de pulgas e percevejos no lixão tóxico municipal de Cubatão. Mas não tenho planos de tirar férias novamente tão cedo. Dê só uma olhada no tamanho do Frisnokokos: se eu me ausentar, ai que ele toma conta de vez da seção. Mas é isso mesmo que você quer, não é Enééééééas?*

TROCO RATO POR CÃO RAIVOSO

P Tenho duas coisas para te falar: esse seu "ratinho" Frisnokokos está parecendo mais um hamster de patricinha. Está na hora de você arrumar um animal de estimação mais decente. E por que você não deixa de ser tão mala e me ajuda dando algumas trapaças para o jogo *Black*, do PS2?

Diego Marques Pereira
Americana - SP

R *Por que você não me ajuda e me descola um americano, ou pelo menos um pão com ovo, pra eu comer? Ai na sua cidade é mole arrumar isso, não? E não fale mal do Frisnokokos porque o bichinho é temperamental e violento; sem falar que, nos últimos dias, o danado parece que tomou chá de trepadeira e cresceu que nem um monstro. Cuidado com ele! As trapaças de Black vou ficar devendo: estava muito escuro e eu perdi o papel com as dicas.*

■ É bem provável que Frisnokokos tenha sofrido alguma esperiência radioativa para ficar desse tamanho

HISTORY CHANNEL: CIVIL WAR

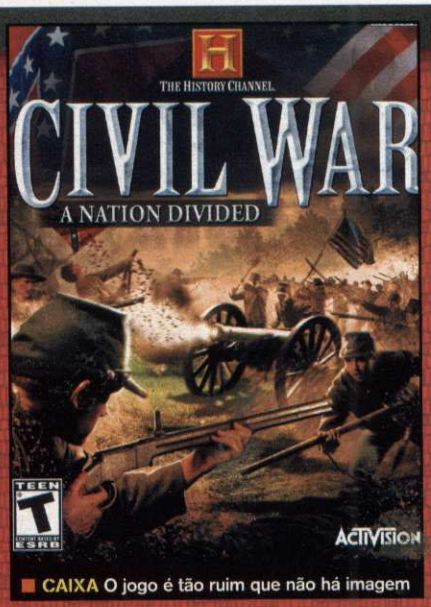
Nem aula de álgebra aplicada é mais entediante do que isso

Como jogo de guerra, History Channel: Civil War é um verdadeiro canhão. Tenho vontade de mandar para a linha de frente toda a equipe que desenvolveu essa porcaria. E sem colete à prova de bala! Um mendigo amigo meu, que jura já ter sido grã fino, me disse que o tal de History Channel é um canal de TV a cabo que só passa documentário histórico. E imagine você: se já é chato aula de história na escola, o que dizer no videogame! Se você conseguir assistir essa aula até o fim, eu bato palmas.

O jogo copia descaradamente outros jogos do gênero como Medal of Honor e Call of Duty, que muitas pessoas dizem serem ótimos games (eu não acredito). Os controles são exatamente os mesmos, mas todo o resto é porco demais. O game foi feito para contar uma espécie de história interativa sobre a guerra civil americana, mas tem horas que mais parece um desfile de homens de barba uma mais estranha do que a outra.

NOTA
3, 00003123570I

Produtora: Activision **Distribuidora:** Activision
Tipo: Ação **Jogadores:** 1-2



■ **CAIXA** O jogo é tão ruim que não há imagem

E depois de jogar, eu ainda sou obrigado a olhar para o bigode gigante do Roberto e aquela barba de mulambo do Trivella. É dose...

INFOGAMES &

TECGAMES

SEDEX P/ TODO BRASIL

VENDA DE APARELHOS E ACESSÓRIOS PARA VÍDEO GAMES

Preços especiais para Revendedores

ASSISTÊNCIA TÉCNICA ESPECIALIZADA

TODOS OS TIPOS DE CONSERTOS E AJUSTES

BA5815FM

LEITOR PSONE

LEITOR PS2 400C

DRIVE X-BOX

LA 6598 ORIGINAL

LEITOR GAME CUBE

LEITOR PSTWO

* Sujeito a aprovação de cadastro

Trabalhamos com Peças Originais
Somos Oficina Credenciada por várias Empresas do setor

Acesse nosso website: www.tecgames.com.br

Losango
Muito mais que crédito.

Aceitamos os Cartões: Maestro MasterCard VISA Electron VISA REDE SHOP

Até 12 vezes sem entrada*
Faça seu Finaciamento sem sair de casa.

Rua Santa Efigênia, 687 - Lojas 02 - 22
tels: (11) 33620036 - 2212307 - 33617579

Assistência Técnica

Viaduto Sta Efigênia, nº 70 - Loja 301
Tel: 3326.9661

50mts do Metrô São Bento

A HORA DO NASCIMENTO

Agora que o PlayStation 3 já se encontra no mercado, vamos relembrar os lançamentos de cada um dos consoles da Sony

por Matheus Bourg

PlayStation - 3 de dezembro de 1994 no Japão; 9 de setembro de 1995 nos EUA
Principais games do lançamento: Twisted Metal; Wipeout; Ridge Racer; Toshinden

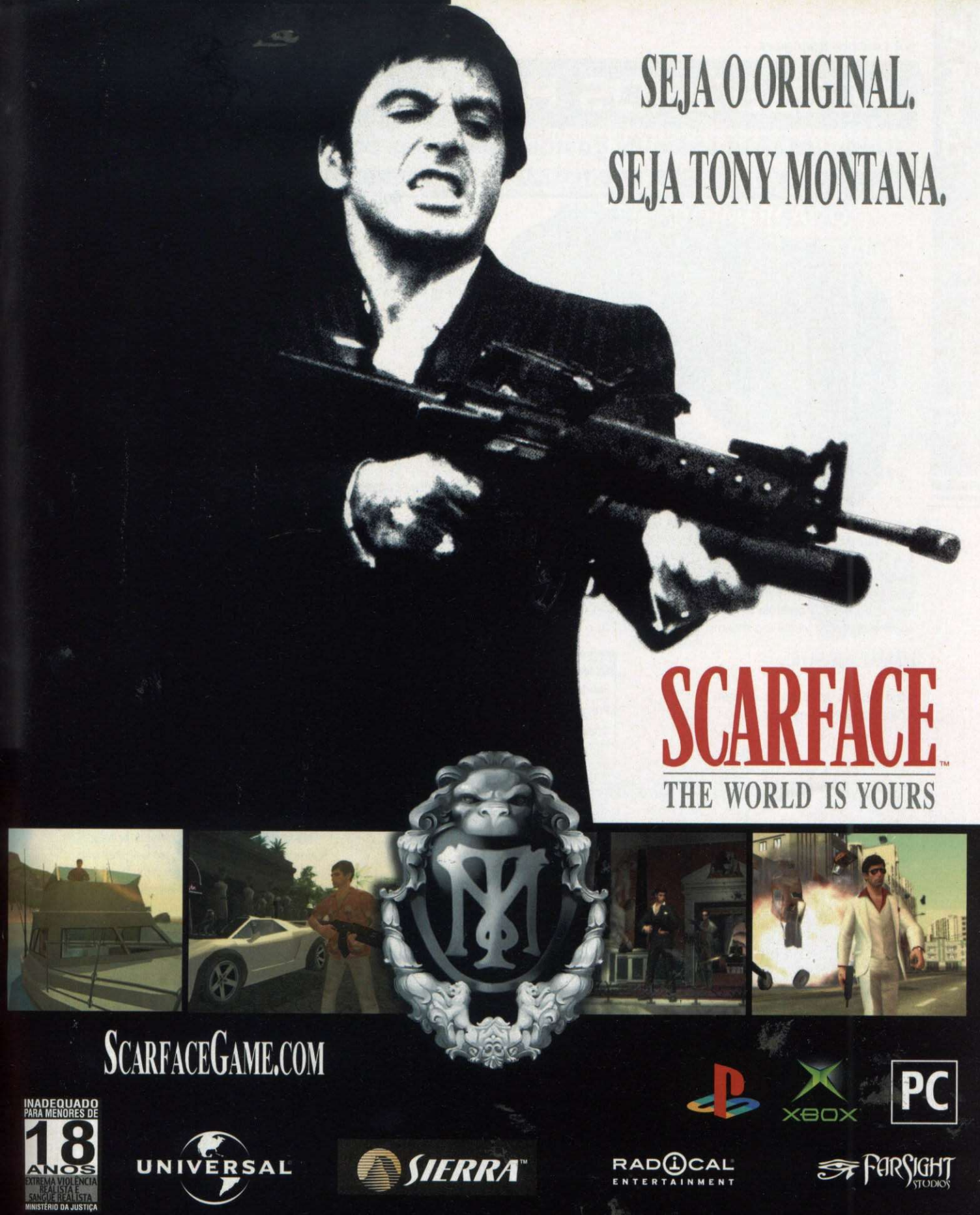
É improvável que algum outro console impressione tanto em uma festa de lançamento quanto o primeiro membro da família PlayStation. O console chegou às lojas japonesas custando o equivalente a US$ 299 e tinha, em sua linha inicial de jogos, franquias hoje altamente respeitadas. O sucesso do primeiro videogame com jogos em 3D, como a própria Sony gostava de se gabar, foi arrebatador: em seu primeiro aniversário, o aparelho cinzento já havia ultrapassado a marca de um milhão de unidades vendidas; e em apenas dois dias no mercado ocidental, o PlayStation vendeu mais de cem mil unidades.

PlayStation 2 - 4 de março de 2000 no Japão; 26 de outubro de 2000 nos EUA
Principais games do lançamento: Tekken Tag Tournament; Ridge Racer V; Street Fighter EX3; Raiden Project

Foram muitos os motivos que fizeram com que os jogadores se interessassem pelo PlayStation 2, lançado cerca de seis anos depois do primeiro console. Ele trazia consigo um pioneiro leitor de DVD, um processador de 128 bit e, segundo os alguns governos orientais, poderia ser utilizado para controlar mísseis e artefatos nucleares. Exageros à parte, o console estreou com o preço sugerido de US$ 299, justamente o mesmo de seu predecessor. Para se ter uma idéia do frenesi criado sobre o produto, o estoque de unidades do PS2 já estava esgotado antes mesmo de chegar às lojas: quando a pré-venda do console foi iniciada no mês anterior ao lançamento, bastaram 30 minutos para que todas as 600 mil unidades disponíveis se esgotassem.

PlayStation Portable - 12 de dezembro de 2004 no Japão; 24 de março de 2005 nos EUA
Principais games do lançamento: Lumines; NFS Underground Rivals; Metal Gear Acid

A Sony invadiu o universo dos videogames portáteis no final de 2004 com o PlayStation Portable ou, simplesmente, PSP. Por causa de todas as suas funcionalidades – o aparelho é compatível com diversos tipos de mídias digitais - e uma boa linha inicial de jogos, o portátil teve uma estréia satisfatória; e com um preço tabelado de US$ 185 em sua versão básica, apareceu como um concorrente de peso para a hegemonia da Nintendo no ramo. Mesmo com pouco tempo de vida, o PSP já ultrapassou a marca de 20 milhões de unidades enviadas às lojas de todo o mundo.


SEJA O ORIGINAL.
SEJA TONY MONTANA.
SCARFACE™
THE WORLD IS YOURS
SCARFACEGAME.COM
INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS
EXTREMA VIOLÊNCIA REALISTA E SANGUE REALISTA
MINISTÉRIO DA JUSTIÇA
UNIVERSAL
SIERRA™
RADICAL ENTERTAINMENT
XBOX
PC
FARSIGHT STUDIOS

Jogo interativo "Scarface: The World Is Yours" © 2006 Vivendi Games, Inc. Scarface é marca de titularidade com direitos autorais da Universal Studios. Licenciada por Universal Studios Licensing LLLP. Todos os direitos reservados. Sierra e o logotipo Sierra são marcas registradas ou de titularidade da Sierra Entertainment, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Radical Entertainment é marca registrada ou de titularidade de Vivendi Games Canada Ltd. no Canadá, nos Estados Unidos e/ou em outras jurisdições. Usa tecnologia Bink Video. Copyright © 1997-2006 de RAD Game Tools, Inc. THX e o logotipo THX são marcas de titularidade de THX Ltd que podem ser registradas em algumas jurisdições. Todos os direitos reservados. Microsoft, Windows e DirectX são marcas registradas ou de titularidade da Microsoft Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países, usadas sob licença da Microsoft. Pentium é marca registrada da Intel Corporation. AMD Athlon é marca de titularidade de Advanced Micro Devices, Inc. NVIDIA e GeForce são marcas registradas ou de titularidade de NVIDIA Corporation nos Estados Unidos e/ou em outros países. ATI e Radeon são marcas registradas ou de titularidade usadas sob licença da ATI Technologies, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países.

FLE GA

20 ANOS

www.eletromil

SEU VÍDEO GAME E ACESSÓRIOS VALEM COMPRAS

>PS2<

PlayStation.2

>XBox<

XBOX

>GameCube<

>GameBoy<

GAME BOY ADVANCE

>NINTENDO DS<

NINTENDO DS

>PSP<

PSP

TROMIC
M E S

Enviamos SEDEX

games.com.br

Agora estamos trabalhando também com microinformática e mídias . Temos: Processadores, Hard Disk, Mother Board, Memória e todos os tipos de Mídias. Você que é nosso Cliente de Video Games, venha ser também nosso cliente de Mídias e Informática.

PRODUTOS DAS MELHORES MARCAS DO MERCADO

ASUS · SAMSUNG · LG · NIPPONIC · imation · intel inside pentium 4 · Seagate · Maxtor · SONY · maxell

Promoção do mês

Memory Card PS2 R$ 67,50
(estoque limitado)

Controle original do PS2
Por Apenas R$ 59,50
(estoque limitado)

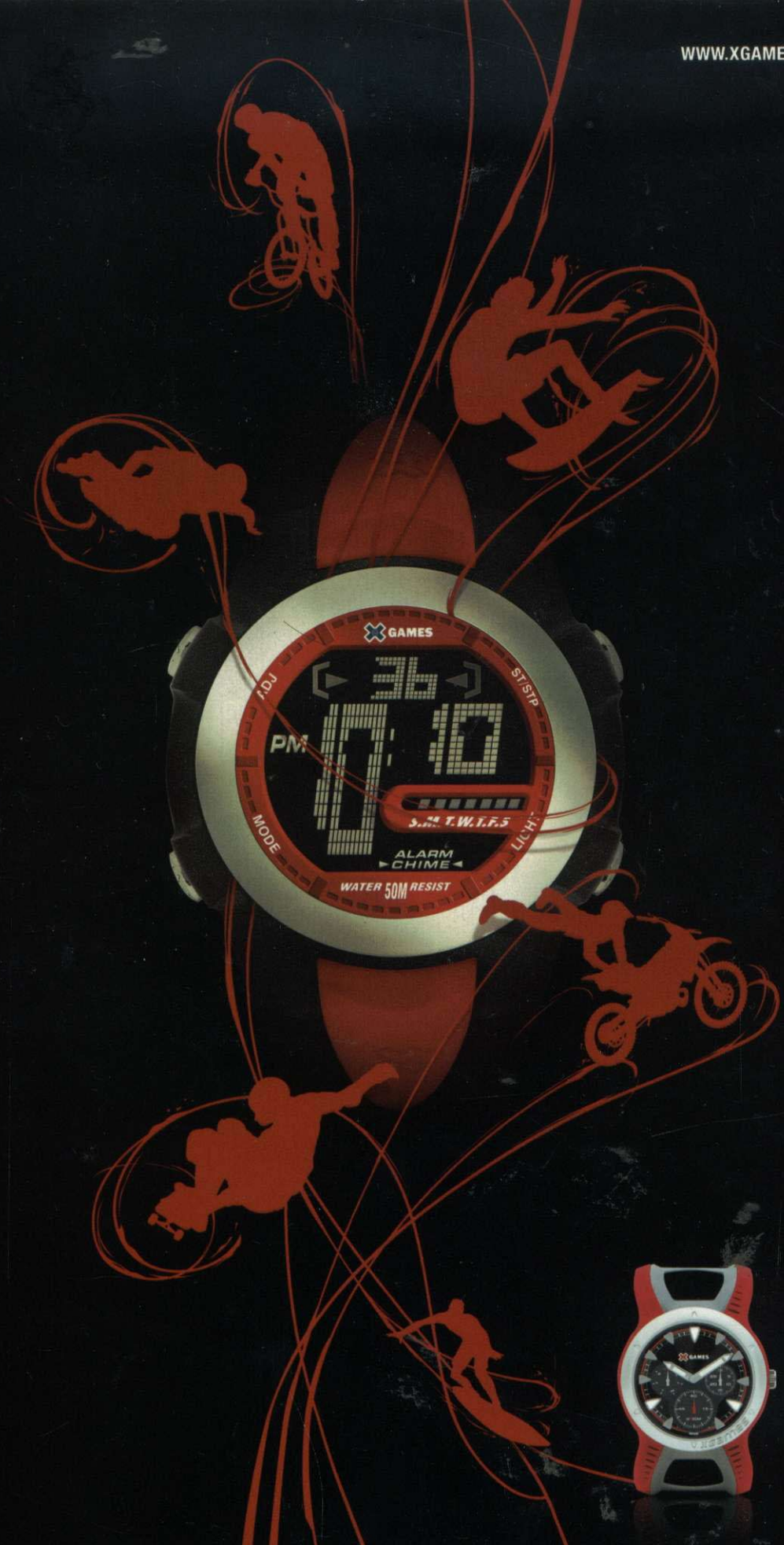
R. Santa Ifigênia, 348 - 1º andar - Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
H. seg. a sex. 08:30 às 18:00 H e sáb. 08:30 às 17:00 H
Pabx: 011 - 3362-2306

Aceitamos Cartões:

American Express · Diners Club International · REDE SHOP · Cheque Eletrônico · Maestro · MasterCard Electronic · MasterCard

OGILVY

WWW.XGAMESWATCHES.COM.BR



REF: XMPPD015 - XMPPD003

PRODUZIDO NO
PÓLO INDUSTRIAL
DE MANAUS
CONHEÇA A AMAZÔNIA

GAMES

PRA QUEM TEM
PULSO FORTE.